PS one PS2 N64 XBOX

NAUJAS!

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

VA PlayStation

VISKAS APIE

Nr. 2/2002

Kaina 4,90 Lt

Grand Theft Auto III

Taxi 2
Tony Hawks Pro Skater 3
Atlantis: The Lost Empire
The Italian Job
Rollcage Stage 2
FIFA 2002
Monster Inc.

VISA TIESA APIE *RESIDENT EVIL 3*

9 771392 953007 02

Danger Girl
ABBEY CHASE
IN
DANGEROUS
DISCOVERY
V.A.

TURINYS

TRUMPAI naujienos, gandai, įdomybės

SCEE nugalėjo piratus ... 004
Iss Pro Soccer 2 — geriausias ... 005
VA TOP&BOTTOM ... 006

NUMERIO TEMA GTA

GTA III ... 007
GTA Istorija ... 009

PS ONE apžvalga

Tales of Destiny 2 ... 010
The Italian Job ... 012
Monster Inc. ... 014
FIFA 2002 ... 016
Rollcage stage 2 ... 018
Taxi 2 ... 024
Tony Hawk's Pro Skater ... 026

PS2 KARTA

Devil May Cry ... 028
Silent Hill 2 ... 030

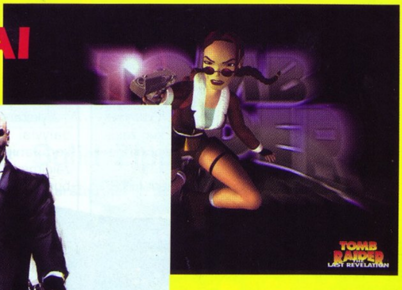
VA strigusiems

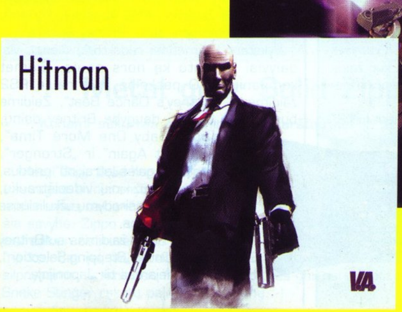
Resident Evil 3 ... 033

Game paused

Nesąmonės RPG žaidimuose ... 036
Slapti faktai apie Mario ... 037
Žaidimų išleidimo datos ... 037

PLAKATAI





Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.
Bet jų žodžiose yra tiesos.

Vyr. redaktorius Linas Krapavickas
Redaktorius Artūras Rumiancevas
Stilistė Teresė Štuopytė
Dizaineris–maketuotojas Tomas Pauža

Redakcija: Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Ričardas Jaščemskas, Jurgita Martikaitienė, Liutauras Šmatavičius, Henrikas Kirnisenka, Erikas Ovčarenko, Aidas Gelžinis, Tautginas Gelžinis, Paulius Strazdas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1648-1216
Spausdino IĮ „Petro ofsetas"
(Žalgirio 90, LT-2000 Vilnius).
Tel.: (22) 73 33 47.
Užs. Nr. 45.
Redakcijos tel.: (27) 312 352,
faks.: (27) 311 585.

Dėl reklamos žurnale kreiptis į firmą „SKY DOT",
tel.: (22) 61 73 33,
faks.: (22) 61 73 68,
El. paštas: skydot@skydot.lt

PlayStation nugalėjo piratinių žaidimų nuskaitymo įrenginių gamintojus

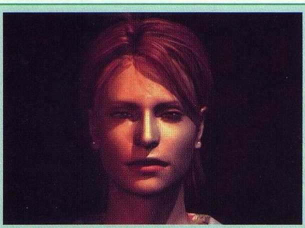
Šių metų sausio 23 dieną kompanija Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) laimėjo bylą dėl PlayStation konsolės žaidimų nuskaitymo įrenginių gamybos. Aukščiausiasis Teismas nusprendė, kad kaltinamasis — komercinė įmonė Channel Technology — privalės atlyginti patirtus nuostolius.

Visi PlayStation žaidimai, skirti PS konsolei, turi savo kopijos apsaugą, garantuojančią, kad konsolė nuskaitys tik originalą, o ne piratinę produkciją. Šios apsaugos tikslas — išvengti neteisėtų kopijų, saugoti autorines produkto gamintojo teises. Komercinė įmonė Channel Technology pardavinėjo piratinių žaidimų nuskaitymo įranginius („čipus"). Juos instaliavus į PlayStation konsolę buvo galima apgauti žaidimų kopijos apsaugą.

Teisėjas nusprendė, kad apsaugos, SCEE dedamos į žaidimo diską, tikslas — saugoti jį nuo kopijų. Tačiau piratinius žaidimus nuskaitantys įrenginiai — patogus įrankis apgauti žaidimo apsaugą. Teisėjas paskelbė, kad kai kurie piratinius žaidimus nuskaitančių įrenginių naudojimo atvejai galėjo pažeisti autorines žaidimo kūrėjų teises, taigi kaltinamasis privalėjo tai žinoti.

Paskelbus galutinį nuosprendį paaiškėjo, kad laimėjo SCEE. Neteisėta veikla besiverčianti įmonė Channel Technology turėjo atlyginti ieškovui už jo patirtus nuostolius. Kaltinamajam buvo uždrausta toliau prekiauti PlayStation piratinių žaidimų nuskaitymo įrenginiais, taip pat uždrausta kam nors perduoti įmonėje likusius piratinių žaidimų nuskaitymo įrenginius. Channel Technology apeliacijos nepadavė.

Teismo procesui pasibaigus Davis Reeves, vyriausiasis SCEE prekybos viceprezidentas, pasakė: „Ši byla patvirtina, kad mūsų kompanija turi teisę kovoti prieš piratinę produkciją ir neleisti jos naudoti. Visiems piratinių žaidimų nuskaitymo įrengos gamintojams siunčiame aiškų signalą, kad, kovodami su nelegaliu produktu, imsimės griežtų veiksmų."



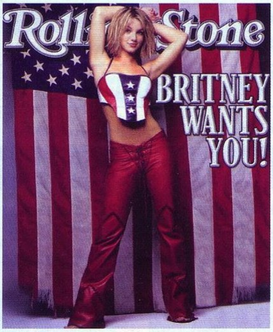
„Silent Hill 2" peržengė milijono ribą

Kūrėjų grupės „Konami" sukurtas siaubo nuotykis tapo geriausiai perkamu, o Japonijos aistruoliai už tai gavo ir „premiją".

„Silent Hill 2" kūrėjai pranešė, kad žaidimas „PlayStation 2" vis dar vertinamas itin gerai. 2001 m. spalio pabaigoje visame pasaulyje buvo parduota daugiau nei 1 milijonas „Silent Hill 2" kopijų. Šis faktas galbūt nestebintų, jeigu nežinotume, kad žaidimas parduotuvių lentynose pasirodė tik rugsėjo mėnesį. Daugiausia kopijų, be abejo, parduota JAV, kur žaidimas pasirodė pirmiausia, antroji ir trečioji vieta tenka Japonijai ir Europai.

Norint pasidžiaugti tarptautiniu „Silent Hill 2" pasisekimu, lapkričio mėnesį Japonijoje buvo išleista nauja žaidimo versija. Ji ypatinga tuo, kad turėjo papildomą diską su dokumentine medžiaga apie žaidimo kūrimą.

Britney debiutas



Šį pavasarį parduotuvių lentynose pasirodys naujo ritmo žaidimas PS2 konsolei, kuriame pagrindinį vaidmenį atliks Britney Spears.

Vykstant kasmetinei redaktorių dienai, visi dalyviai pristato ką nors nauja. Šiemet kompanija THQ paskelbė apie naują PS2 žaidimą — „Britney's Dance Beat". Žaidime bus galima išgirsti daugybę Britney dainų, pavyzdžiui, „Baby One More Time", „Oops! I Did It Again" ir „Stronger". Žaidėjai taip pat galės „atrakinti" priedus, kuriuose bus muzikinių videoištraukų, interviu, herojės pasirodymų užkulisiuose filmuotos medžiagos.

Ankstesnis ritmo žaidimas su Britney Spears, pavadintas „Stepping Selection", buvo pardavinėjamas tik Japonijoje.

Black & White žaidimų serijai kurti Lionhead pasirinko MathEngine

Lionhead Studios pranešė, kad nuo šiol Black & White žaidimams kurti naudos kompanijos MathEngine fizikinius varikliukus Karma.

Kai ECTS 2001 renginyje buvo svarstomos Black & White žaidimo konsolei galimybės, Lionhead Studios, tyrinėdama žaidimų fizikinę sistemą, atrado kai ką naujo. Savo pranešime kompanija paskelbė, kad kurdama žaidimų versijas PS2 ir Xbox konsolėms nuo šiol naudos MathEngine fizikinius varikliukus Karma.

Taigi Lionhead įsigijo licenciją. Tai yra pirmas kartas kompanijos istorijoje, kai pradedami naudoti Karma varikliukai.

Ilgai Lionhead naudojo savo gamybos fizikinius elementus. Pasikeitus kūrybinei grupei buvo nuspręsta kai ką pakeisti. Paskelbusi konkursą kompanija turėjo įvertinti keliolika fizikinių varikliukų — visi jie turėjo savų privalumų. Vis dėlto geriausiai pasirodė Karma.

Nebuvo lengva apsispręsti dėl naujo fizikinio varikliuko naudojimo kuriant naujas Black & White versijas. Tačiau kūrybos procesas leido suprasti, kad augančiai kartai turime pristatyti naują savo gaminį. Nusprendėme pasiūlyti ne naują žaidimą, o dvi naujas konsoles, — pasakojo Peter Molyneux, Lionhead Studios generalinis direktorius. Kai jau nutarėme pakeisti fizikinę sistemą, pasirodė, kad Karma — geriausias sprendimas. Savo pastangomis sukūrėme tai, kuo tikrai didžiuojamės.

Originalios Black & White versijos personaliniam kompiuteriui buvo išleistos 2001 m. balandžio mėn. Iki šiol visame pasaulyje jų parduota daugiau nei 2 milijonai kopijų. Kyla klausimas, kada pasirodys Black & White versijos, skirtos konsolėms? Kūrėjai Lionhead Studios dar nepaskelbė tikslios datos, tačiau pranešė, kad tai turėtų įvykti artimiausiu metu.

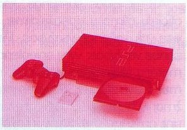
SCEI išleido naujų spalvų PlayStation 2 versijas

Beveik prieš dvejus metus žaidėjams pasiūlę PS2 konsolę, jos kūrėjai tikriausiai nė nesapnavo tokios sėkmės: milijonai konsolių parduota Japonijoje, JAV, Europoje. Matydama tokį konsolės populiarumą, Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) sugalvojo dar labiau pradžiuginti savo vartotojus: pradedama leisti speciali Europos automobilių spalvų kolekcija (European Automobile Color Collection), skirta PS2 konsolei.

Jau nuo 2001 m. gruodžio 21 d. galima įsigyti baltą, raudoną, geltoną, mėlyną ir sidabrinę (žvilgančio metalo apdaila) PlayStation 2. Kol kas konsolių kiekis yra ribotas — pagaminta po 2 tūkstančius visų spalvų (Japonijai, JAV ir Europai skirta po 666 visų spalvų vienetus).

Pirmą kartą penkių spalvų kolekcija buvo pristatyta 2001 m. spalį Tokijuje.

Pasaulio vartotojai PlayStation 2 konsolę greitai išpopuliarino. SCEI gauna gausybę užsakymų. Norėdama išpildyti dažnai pasigirstantį prašymą, kompanija ryžosi išleisti specialią kolekciją: tegul vartotojai renkasi mėgiamos spalvos konsolę.



Kūrėjų įkvėpimo šaltinis — nauji prestižiniai Europos automobiliai. Kūrėjai, patyrinėję jų spalvas, nudažė ir konsoles, be to, kai kurias apdailino žvilgančiu metalu.

Taigi dabar vartotojas galės rinktis ne tik mėgiamos spalvos automobilį, bet ir konsolę, kuri derėtų prie namų interjero. Bus galima pasirinkti tos pačios spalvos valdymo pultelį ir stovą.

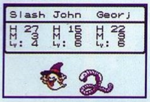
Enix planuoja išleisti Dragon Quest Monster kolekciją

Trys žaidimai viename diske! Skamba gerai. Ypač tada, kai pradedama kalbėti apie grafikos patobulinimus.

Enix vis dar stengiasi išspausti iš senojo PlayStation visą įmanomą naudą. Viena stambiausių RPG žanro gamintojų–leidėjų — kompanija Enix — planuoja išleisti patobulintą Dragon Quest Monster žaidimą Japonijai. Viename rinkinyje (kol kas dar neturinčiame oficialaus pavadinimo) bus trys žaidimai, kurių grafika maksimaliai patobulinta.

Anksčiau šie žaidimai buvo išleisti nešiojamiems kompiuteriams GameBoy. DQ serija buvo ypač populiari. Taip atsirado savitas Pokemon–RPG žanras. Taip pat buvo išleisti keli žaidimo papildiniai su monstrų rinkiniais.

PlayStation žaidime bus dvi DQ dalys, jų papildiniai ir originalioji Dragon Quest Monsters versija. Norėdami sužinoti, kaip sekasi Enix, sekite naujienas mūsų žurnale.



ISS Pro Evolution 2 — futbolo superhitas!

Geriausiai perkamas futbolo žaidimas — Konami sukurtas ISS Pro Evolution Soccer 2 — 2001 metų BAFTA Interactive Entertainment Awards ceremonijoje (BAFTA — British Academy of Film and Television Arts) pasiglemžė prestižinį BAFTA apdovanojimą.

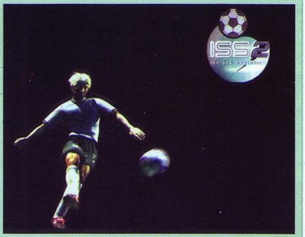
PlayStation žaidimas pretendavo tapti geriausiu sporto žaidimu (Best Dedicated Sports-focused Interactive Work on any format in the Sports).

Apdovanojimai vyko 2001 m. spalio 25 d. Londone, Grosvenor viešbutyje.

Žaidimų kritikai ir ištikimi futbolo gerbėjai ilgai gyrė žaidimą, vadindami jį šios sporto šakos lyderiu. Žaidimui vos pasirodžius (2001 m. kovo mėn.) žymus pramonės žurnalas Edge pavadino jį „puikiausiu visų formatų futbolo žaidimu". ISS Pro Evolution 2 taip pat gavo aukščiausius Official PlayStation Magazine (10 taškų iš 10) ir Computer and Video Games (5 taškai iš 5) įvertinimus.

Konami labai džiaugiasi BAFTA apdovanojimu, nes tai ne tik laurai, bet ir oficiali padėka už puikų darbą.

„Žinoti, kad esi pastebėtas ir įvertintas, yra didelė garbė", — sako Kunio Neo, Konami of Europe prezidentas. „Tai įrodymas, kad Konami kūrėjų darbas nenuėjo veltui: sukurtas žaidimas įveikė daugybę konkurentų".



BAFTA nariai ISS Pro Evolution 2 apibūdino taip: „Tiesiog geriausias iki šiol sukurtas futbolo videožaidimas. Jis turi viską, kad sėdinčiam prie konsolės atrodytų, jog vaikosi tikrą futbolo kamuolį. Grafikos kokybė išties puiki. Pagaliau turime futbolo žaidimą, kurį žaisdami patiriame tikrus pojūčius."

Kritikai taip išaukštino šį žaidimą, kad pavadino jį tikruoju futbolu, tik virtualioje erdvėje.

Sporto žaidimus kompanija pradėjo leisti nuo 1997 m. Jau tada ji buvo pastebėta. Nauji žaidimai buvo tobulinami, o ISS Pro Evolution 2 — tai kulminacija. Be abejo, dėmesio susilaukė ir ISS Pro 98, ir ISS Pro Evolution 1, tačiau paskutinis variantas vadinamas šedevru.

Visai neseniai pabaigę darbą kūrėjai ėmėsi naujos užduoties — Pro Evolution Soccer versijos PlayStation 2 konsolei. Jiems pavyko ir tai. Žurnale PlayNation kritikai pateikia savo išvadas: „Kol kas tai geriausias žaidimas, kokį teko matyti pasauliui."

Pro Evolution Soccer parduotuvių lentynose pasirodė 2001 m. lapkričio 23 d.

Metal gear Solid Zippo

Konami sukurtas superhitas yra karštas net ir tiesiogine prasme.

Metal Gear Solid herojus Solid Snake nekreipia dėmesio į Sveikatos apsaugos ministerijos įspėjimus ir negali atprasti nuo žemiškus malonumus teikiančių ir vėžį sukeliančių vamzdelių. Pasinaudodami šia savybe, Zippo nesunkiai gavo licenciją pagaminti ribotą kiekį special edition žiebtuvėlių su Sneiko veideliu. Kol kas nerimauti dar nėra dėl ko, bet jei įvairių daiktų gamintojai ir toliau naudosis Sneiko silpnybėmis, artimiausiu metu į parduotuves gali patekti oficialių Solid Snake Stinger raketų paleidimo sistemų :-).

Perkamiausių žaidimų pasaulyje TOP–10

PlayStation	PS2	Xbox
1 MADDEN NFL 2002	1 TONY HAWK'S PRO SKATER 3	1 HALO
2 TONY HAWK'S PRO SKATER 3	2 METAL GEAR SOLID 2: SOL	2 NFL 2K2
3 FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX	3 GRAND THEFT AUTO 3	3 MAX PAYNE
4 FIFA 2002	4 NFL 2K2	4 SSX TRICKY
5 FINAL FANTASY CHRONICLES	5 TWISTED METAL: BLACK	5 NHL 2002
6 MLB 2002	6 SSX TRICKY	6 MADDEN NFL 2002
7 TRIPLE PLAY BASEBALL	7 GRAN TURISMO 3	7 F1 2001
8 X-MEN: MUTANT ACADEMY 2	8 FINAL FANTASY X	8 PROJECT GOTHAM RACING
9 POINT BLANK	9 NBA STREET	9 TRANS WORLD SURF
10 DANCE DANCE REVOLUTION	10 MADDEN NFL 2002	10 NASCAR THUNDER 2002

Game Over (arba nebandykite to daryti namuose)

Simpsons wrestling

Pats baisiausias visų laikų licencijos sugriovimas.

Pagalvokime, kuris animacinis serialas populiariausias JAV? Aišku, Simpsonai. O laida? Na, vienbalsiai gal ir neteigtume, bet butaforinis imtynių šou. Sudėjus viską į krūvą, galima lengvai pelnyti garantuotą uždarbį — žaidimą apie Simpsonų imtynes. Kompanija Fox tokį išleido, deja, jis tragiškas.

Vienintelis imtynių elementas žaidime tas, kad du serialo veikėjai yra ringe, aptvertame virvėmis, ir gali atlikti kelis atakos judesius. Tai veiksmo žaidimas, kurio valdymas pernelyg supaprastintas, animacija baisi, o „imtynių" judesiai tiesiog nevykę. Viskas, ko reikia šiam žaidimui, tai nesustojant ir negalvojant nuolat maigyti mygtukus.

Vertinimas: 1 (iš 10)

NBA Hoopz

Net puiki sistema prasto žaidimo nepavers geru.

Tą įrodo Midway, perkėlusi krepšinio žaidimą iš „monetinės" į namų sistemą. Krepšinis trys prieš tris — puiki idėja. Žinant šio žaidimo populiarumą, pelninga videoversija garantuota. Deja, Midway pametė dokumentus, kuriuose parašyta, kad „krepšinis trys prieš tris žaidžiamas kitaip nei du prieš du, ir žaidime tai turėtų matytis." NBA Hoopz — sujauktas „du prieš du" žaidimas, kuriame papildomai laksto ir erzina trečiasis žaidėjas. Žaidimo stilius primena NBA Jam, nėra papildomų komandinio žaidimo galimybių, atsirandančių žaidžiant trise.

Atrodo žaidimas taip pat baisiai: žaidėjai juda lėtai, jų veidai nė kiek nepanašūs į tikrų sportininkų. Garsas irgi nedžiugina: lėkštos hip-hop'o temos bei ne ten, kur reikia, atsirandantys komentarai.

Vertinimas: 2

Kiss pinball

Geriau išsikeiskite pinigus į monetas ir pažaiskite tikrą pinbolą.

Išties nevykęs bandymas perkelti populiarų žaidimą į Playstation sistemą. Tik dvi lentos ir keli skirtingi lygiai laukia tų, kurie pasirinks videožaidimą. Beje, lentos per didelės, kad tilptų į kadrą, tad kamerai tenka nuolat sekioti greitai lakstantį kamuoliuką. Žodžiu, neįmanoma normaliai jo valdyti ir atmušinėti. Dar blogiau, kai žaidžiama su dviem kamuoliukais.

Turint omenyje nespalvotą Kiss stiliaus grafiką, ypatingos animacijos tikėtis neverta, tačiau trūkinėjimai ir stabdymai erzina. Fone skamba Kiss muzika: jei kas nors ir užkibs — tik ant šio kabliuko.

Vertinimas: 3

Salt Lake City 2002

Žiemos olimpinės žaidynės persikelia į Playstation 2... Na, bent jau kai kurios.

ATD ir Eidos susijungė, kad drauge pristatytų oficialų olimpinį videožaidimą. Salt Lake 2002 iš viso yra šešerios varžybos. Perskaitėte gerai, šešerios varžybos: vyrų snieglenčių didysis slalomas, moterų slidinėjimo slalomas, moterų oro slidinėjimas laisvu stiliumi, vyrų tramplino šuoliai, vyrų dviejų žmonių bobslėjus ir vyrų greitasis nusileidimas. Turint omenyje olimpiadą, mažoka, ar ne?

Visose varžybose, išskyrus moterų oro slidinėjimą (freestyle), valdoma tik keliais mygtukais. Bene svarbiausios yra rodyklės į kairę ir dešinę. Jei sugebate išvairuoti pro vartus, tampate laisvas. Na, nebent paspaudinėsite X, kad greitis būtų didesnis, ir viskas. Dar vienas nemalonus dalykas — diskvalifikavimas, praleidus nors vienerius vartus. Taip atsitinka visose varžybose, išskyrus moterų slalomą: čia esate grąžinamas prie vartų. Kodėl vienur baudžia diskvalifikuodami, o čia ne?

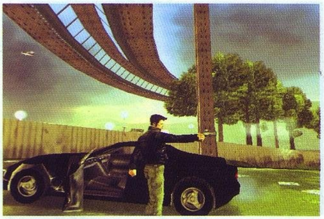
Įdomesnės yra nebent moterų slidinėjimo varžybos laisvu stiliumi. Pašokę nuo rampos į orą, turite spaudinėti įvairius mygtukus ir rodykles, rodomas matuoklio ekrano apačioje. Nespėjus laiku nuspausti mygtuko, mažėja taškų skaičius.

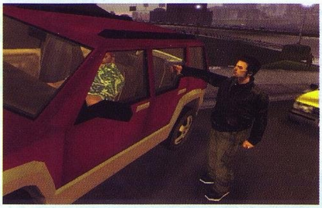
Salt Lake ne tik prastas žaisti, bet ir prastai atrodo. Veikėjų veidai bjaurūs, aplinka nepalieka jokio įspūdžio. Apie efektus galima pasakyti tą patį: čiuožiant nuo kalno, už jūsų kyla sniegas, tačiau, staigiai pasisukus, nieko nematyti. Kitas nemalonus dalykas — veikėjo pozos. Net ir paskutinysis, pasiekęs finišo liniją, šokinėja iš džiaugsmo, tarsi laimėjęs auksą. Ko čia džiaugtis: atvažiavai aštuntas iš 8-ių varžovų.

Geriausias dalykas žaidime — garsas. Na, bet mes žinome, kad vien garsas nepavers žaidimo šedevru. Komentarai blogi, nors reiktų džiaugtis, kad iš viso yra. Muzika nebloga, tačiau girdėti tik per pakartojimus.

Vertinimas 2

Grand Theft Auto III





2001-ųjų lapkritis. Prie parduotuvių milžiniškos jaunimėlio eilės laukia naujutėlaičio GTA serijos žaidimo. GTA 3 išleistas jau naujos kartos PS2 konsolei. Jis tikrai kitoks nei pirmtakai. Tiesa, žaidimo tikslas ir stilius — tie patys: senas mielas brutalumas, nešvankumas ir tyčiojimasis iš visuomenės ir jos normų. Tai viskas, kas sieja senąjį ir naująjį GTA. Pasinaudoję ypatingomis naujosios konsolės galimybėmis, kūrėjai (DMA design) sukūrė tokį žaidimą, kokių iki šiol buvo mažai arba visai nebuvo.

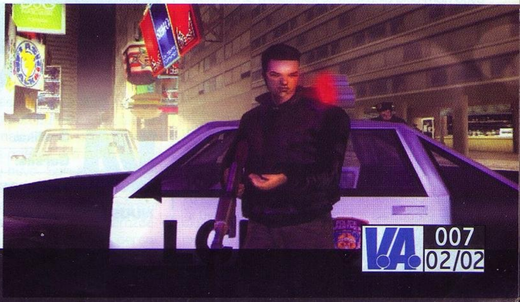
Ne vaikų žaisliukas

Kaip jau minėjau, žaidimo esmė ta pati. Valdote užkietėjusį kriminalą, dirbantį mafijai. Jis pateisina visas priemones tikslui pasiekti. Žaidimas leidžia įvairiais būdais susidoroti su nekaltais praeiviais ir konkurentais. Galite juos nušauti, pervažiuoti arba susprogdinti, numetę po kojomis granatą (šis būdas šauniausias :-]). Praeiviai — visų visuomenės sluoksnių atstovai: pardavėjai, biznieriai, benamiai, invalidai ir t. t. Žodžiu, tėvai, prieš pirkdami šį žaidimą savo vaikams, turėtų gerai pagalvoti. Nepaisant to, kad Australijoje GTA 3 yra uždraustas vaisius, o kitose šalyse, be abejonės, turi priešininkų, pasaulyje jau parduoti keli milijonai žaidimo kopijų. Jei kam nors pasirodytų, kad GTA 3 — savitas žudynių simuliatorius, drįsčiau pareikšti, kad taip nėra. Žaidimas nėra realaus pasaulio kopija, čia daug tyčiojamasi, ironizuojama. Trumpiau tariant, pažaidus šį žaidimą ir išėjus į gatvę nekyla minčių, kad reiktų atimti iš kaimyno automobilį, o patį kaimyną suvėžinti. Pažaidus žaidimą apima saldus pasitenkinimo pojūtis, noras sužaisti dar kartą. Beje, norėčiau pridurti: kūrėjų širdyse vis dėlto liko lašelis žmogiškumo — jų sukurto pasaulio gatvėse nesutiksite nė vieno vaiko.

Neribotos laisvės pojūtis

Grand Theft Auto 3 — kelių žanrų mišinys. Tai vairavimas, šaudymas, vietovių tyrinėjimas, iš dalies netgi kvestas. Žaidimą pradėsite būdamas bevardžiu nusikaltėliu, kurį, apiplėšinėjantį banką, pašauna jo paties mergina. Vėliau patenkate į kalėjimą, iš kur jums padeda išsivaduoti italų mafija. Radę naujų draugų — negrą 8-Ball ir visą italų mafiją — stačia galva pasinersite į nuotykių ir nusikaltimų kupiną gyvenimą. Veiksmas vyksta Liberty mieste, turinčiame tris milžiniškus rajonus — industrinį, komercinį ir priemestį. Visų trijų rajonų gyventojai turi savo taikųjį arba agresyvųjį AI. Kitaip nei senesnės GTA dalyse, trečioji turi beveik griežtą siužeto liniją. Žaidimas, kaip ir dera geram žaidimui, turi pradžią, vidurį ir pabaigą. Kaip ir seniau, ieškosite darbo skambindami telefonu, gausite žinučių į pranešimų gaviklį. Tačiau pagrindines misijas paskirs žaidimo personažai, ir būtent šios misijos susiję su siužetu, taigi jų išvengti neįmanoma.

Žaidžiant trečiąjį GTA iš tikrųjų žavi iki šiol nepatirtas laisvės pojūtis. Jus, vykdantį pagrindines misijas, nuolat blaškys, jums bus siūlomi papildomi darbeliai. Jų tikrai nemažai, tiesą pasakius, labai daug. Visa tai — milžiniškame žemėlapyje. Miestai panašūs į ankstesniųjų GTA miestus, bet naująjį GTA žaidžiame iš trečiojo



asmens pozicijų. Ar bent įsivaizduojate, kaip tai atrodo? Be to, žaidėjui suteikta galimybė patekti į kai kuriuos pastatus, balkonus ar užlipti ant stogų. Užlipę galite žvalgytis, mėtyti granatas, šaudyti malūnsparnius ir t. t. Be to, žaidime daug slaptų vietelių, kuriose paslėpti ginklai, sveikata ir kita reikalinga atributika.

Mažos mašinėlės man labai patinka...

Pasakysiu tiesiai šviesiai: tiek automobilių dar nesiūlė nė vienas action žanro žaidimas. Jų 81. Taip, perskaitėte teisingai: žaidime yra 81 automobilis, ir bet kada galite nuvaryti tą, kurio jums reikia.

Visi automobiliai turi „charakterį": vieni lėtesni, kiti greitesni; vienus suvaldyti lengviau, kiti čiuožinėja lyg ant ledo; skiriasi jų posūkio kampas ir t. t. Galėsite ne tik įprastai vairuoti, bet ir atlikinėti įvairius triukus. Džiugina ir kameros darbas. Kaskart, mašinai atliekant neįtikėtiną skrydį, kamera sulėtėja, leisdama pasimėgauti tomis akimirkomis. Automobilius valdyti nesunku, be to, galima sunaikinti. Mašinos turi po 17 dalių, kurios gali būti sulaužytos, sudaužytos arba pamestos.

Ginklų irgi nemažai — 11. Pirmasis — jūsų paties kumštukai. Atvykę į namus rasite beisbolo lazdą, o tada tai jau prasidės: Kolt pistoletas, Uzi, AK-47, M-16, snaiperio šautuvas, šratinis šautuvas, raketsvaidis, Molotovo kokteiliai, granatos ir ugniasvaidžiai. Nepaisant to, kad DMA kompanija lig šiol dar nė vieno sukūrusi nė vieno shooter žaidimo, ginkluotės reikalus jie išmano puikiai. Ginklais naudotis patogu ir smagu.

Verta vien tik paklausyti

Belieka paminėti nuostabią ir nepakartojamą žaidimo dalį — garsą. Kaip ir ankstesnėse žaidimo dalyse, taip ir čia visi automobiliai turi savo radiją, grojančią buvusį savininką tenkinusią muziką. Seneliai „Sedanuose" klausosi klasikos kūrinių, jaunimo „Kabrioletuose" skamba reggae ar huose muzika. Beje, žaidėjas, spustelėjęs L1 mygtuką, bet kada gali įsijungti kitą radijo stotį. Jų yra devynios, visos turi savo stilių. Primygtinai rekomenduoju MSX, Rise FM arba K-Jah. Klasikos mėgėjai turėtų rinktis Double Clef arba Flashback. Tie, kas supranta angliškai, gali rinktis Chaterbox radiją. Tai tam tikras pokalbių šou. Pusvalandį sėdėjau nieko neveikdamas — klausiausi savo bėdas pasakojančių vargšų ir linksmų reklamyčių, pavyzdžiui: „Mes atvešime mažus meilės ryšuliukus tiesiai į Jūsų namus." Remiantis neoficialiais duomenimis, žaidimo garsu rūpinosi Džoe Pantoliano, kūręs muziką „Katėms ir Šunims" ir „Matricai", bei Maiklas Rapaportas, kurį išgarsino „Gili žydra jūra" ir „Daktaras Dulitlis 2".

Kruopščiai padirbėta su variklių garsais, sprogimais, stabdžiais ir t. t. Visa tai tiesiog žavu ir nepakartojama.

Interviu su GTA 3 kūrėjais

K: Grand Theft Auto žaidėjas gali išties daug. Ar galėtumėte papasakoti, kokį tikslą turėjo DMA, kurdama GTA3. Koks jo žanras: šaudyklė, lenktynės ar nuotykių žaidimas?

A: GTA 3 idėjų šaltinis, be abejo, tai ankstesnių serijų laisvės ir interaktyvumo lygiai. Mūsų tikslas — perkelti visa tai iš dvimatės aplinkos į gyvą, trimatį pasaulį. GTA serijos žaidimai sukūrė kriminalinį ir automobilių gaudynių žanrą. Sunku ką nors pasakyti apie trečiojo GTA žanrą. Čia yra daugybė elementų: žaidimo trečiojo asmens akimis, veiksmo, vaidmenų, lenktynių ir šaudyklės. Jį galima būtų pavadinti kriminaliniu simuliatorium. GTA 3 — tikras būsimosios kartos žaidimo pavyzdys, nes čia yra kelių žanrų elementų.

K: Ar Grand Theft Auto 3 iš esmės skiriasi nuo pirmtakų? Kuo?

A: Žaidimas iš esmės kitoks, nes viskas vyksta trimatėje aplinkoje, be to, jis labiau siužetinis, visko pagrindas — besitęsianti istorija. Turėdami Playstation 2 galią, sugebėjome plokščią pasaulį pakeisti trimačiu. Garsas, grafika, kameros judėjimas, bendras žaidmo jausmas pasikeitė ir pagerėjo. Tai leidžia žaidėjui išnaudoti visas galimybes. Tačiau originaliojo GTA žaidimo esmė ir koncepcija nepasikeitė. GTA 3 sukurtas remiantis tais pačiais principais. Svarbiausia — laisvė: važiuok, kur nori, vok, ką nori. Tai veiksmai, kuriuos koordinuoja pats žaidėjas.

Naujas bruožas — puiki nelinijinio ir siužetinio žaidimo kombinacija, leidžianti žaidėjams daryti viską, ko jie nori. Be to, leidžiama, tiksliau, verčiama aiškintis, kas laukia toliau. Nauji automobiliai, diena laikas, permainingas oras.

K: Dabar, kai darbą galima gauti keliais būdais, žaidėjai nebežino, kaip jo ieškoti. Ar telefonai vis dar svarbūs? Ar jie nors kiek pasikeitę?

A: Žaidėjas turi susitikimo vietas. Tai gali būti naktinis klubas arba telefonai. Kai kurias misijas pristato animacijos intarpai, kitas — garsiniai pranešimai. Kai kuriose misijose pats žaidėjas turi ieškoti užduočių, o kitos užduotys ieško žaidėjo. Žemėlapyje daug paslėptų siurprizų ir veikėjų, galinčių pasiūlyti darbą.

K: Ką galite pasakyti apie svarbiausius GTA 3 tikslus? Nužudyti kuo daugiau žmonių, pasilinksminti, tapti geriausiu gangsteriu?

A: Svarbiausais tikslas — sukurti miestą, kuriame būtų kuo daugiau gyvybės. Sukurti pogrindį, kuriame būtų kovojama. Čia turėtų gyventi ir kišenvagiai, ir garbingi verslininkai. Žaidėjas turi atsidurti nusikaltėlių pasaulyje. Jie, nusikaltėliai, gali daryti viską. Žaidėjui paaiškės, kad dirbant miesto kriminalams siužetas tampa įdomesnis. Nusikaltimų vykdymas — geriausia ir finansiškai naudingiausia veikla, suteikianti naujų įgūdžių ir galimybių. Nors žaidimas ir kriminalinis, nužudyti kuo daugiau žmonių nėra pagrindinis tikslas.

K: Mes visi tikimės, kad GTA 3 misijos daug sudėtingesnės. Ar galite pateikti pavyzdžių?

A: Misijos sudėtingės žaidžiant: paprastas keis misijos, kurias sudaro kelios užduotys. Tai sraigtaspasnių sprogdinimas ir kovos su specialiais policijos padaliniais, komandos ginimas nuo įsisiautėjusių kolumbiečių ir narkotikų prekeivio sumušimas. Pagrindinis trimatės aplinkos privalumas — kur kas sudėtingesnių misijų vykdymas.

K: Ar protingas yra AI? Ką galėtumėte pasakyti apie policiją, civilius ir kitus veikėjus?

A: AI reaguoja gana greitai. Kuo sunkesnis nusikaltimas, tuo piktesni yra policininkai ir efektyvesnė jų reakcija. Civiliai reaguoja į tai, ką mato ir girdi, dažniausiai aklai panikuoja. Kaip žaidėjas turėtų jaustis mieste, pilname skirtingų žmonių, savaip reaguojančių į nusikaltimus. Aišku, pradėjus šaudyti į minią, visi išsibėgios, tačiau užpuolus konkretų žmogų, vienas persigandęs pabėgs, o kitas nuspręs užpulti žaidėją ir susidoros su juo. Viskas priklauso nuo to, ką pasirinksite.

K: Pagrindinis Grand Theft Auto serijos bruožas — žiaurumas. Ar žiaurus trečiasis žaidimas? Kokiais „linksmais" būdais galima naikinti veikėjus?

A: Žiaurumą visada lydėjo humoras, todėl apie šios serijos žaidimus neturi būti galvojama rimtai. Stilius, tikimės, aiškiai tai parodo. Žmones žudyti galima visaip: trankyti, mušti, šaudyti, sprogdinti ir panašiai. Čia jau pačių žaidėjų fantazijos reikalas. Žaidime daugiausiai reikalų turime ne su nekaltais praeiviais, bet su nusikaltėliais. Niekada nebūsite apdovanojamas už beprotišką žiaurumą, tačiau jei nenorėtume to leisti, nebūtume suteikę tiek laisvės.

			Galutinis balas
Grafika:	tai, apie ką mes visi jau seniai svajojome	10	10
Garsas:	kaip visada nuostabus, netgi geresnis	10	
Valdymas:	žaidusiems senus GTA, valdyti malonu ir paprasta	9	
NUOSPRENDIS:	kraujas, pinigai, narkotikai, erotika — gyvenimas		Jėga

Visuomenės priešas Nr. 1 Artojas

Trumpai apie visus GTA serijos žaidimus PS one konsolei

GTA ISTORIJA

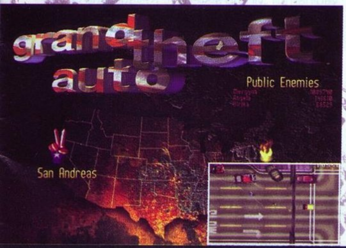
Kai kas nors pradeda kalbėti apie žaidimus, pasaulį vaizduojančius pro juodo humoro ir nešvarių mafijos darbelių prizmę, ne vienas prisimename GTA serijos žaidimus. Juk iš tikrųjų mūsų pasaulyje klesti korupcija, žmogžudystės, prievarta, prostitucija ir narkotikai. Apie tai kasdien skaitome laikraščiuose, matome per televiziją, girdime per radiją. Visi šie dalykai padoriai visuomenei yra nemalonūs, tai kodėl kuriami tokie žaidimai? Kur dingo tie laikai, kai gelbėjome pingvinus, kai mus bučiavo žavingos princesės. Ne, jų nepamiršome, tiesiog šiais laikais žaidimai apie gėrį slepiasi smurto šešėlyje ir yra vadinami vaikiškais, nes tiek žaidimų kūrėjai, tiek žaidėjai subrendo ir imasi rimtesnių dalykų...

Kada prasidėjo smurtas?

1998 metais Take–Two kompanija sukūrė pirmąjį GTA serijos žaidimą. Žaidėjas čia nebuvo gerietis. Kur ten gerietis... Padugnė, kriminalistas, recidyvistas, trumpiau tariant, pirmasis visuomenės priešas. Taškų žaidėjas gaudavo ne už pagautus plėšikus, bet už nudobtus policininkus, ne už išgelbėtas mergeles, bet už „pribaigtą" sutenerį ar kieno nors uošvienės palydas į orą kartu su visu kvartalu. O stebukle! Žaidimas tapo populiarus. Jis dar dabar žaidžiamas ir šlovinamas.

Seniausiųjų laikų istorija — GTA

Pirmoji dalis buvo pati paprasčiausia, galbūt dėl to ji iki šiol yra mėgiamiausia iš senųjų GTA žaidimo dalių. Žaidėjo pirštukams buvo pavesta valdyti eilinį gangsterį, atliekantį purvinus savo šefo darbelius. Darbas paprastas, nereikalauja ypatingų sugebėjimų. Važiuoji prie telefono, gauni užduotį, tada vyksti į tašką A, nusuki kam nors galvą, važiuoji į tašką B, pasiimi apdovanojimą ir taip toliau, ir panašiai. Bet kūrėjams to pasirodė per maža, tad žaidėjui jie suteikė neribotų laisvių. Tai buvo pirmas žaidimas, kuriame negraužiami sąžinės galėjote atimti svetimą automobilį, duoti į galvą praeiviui arba įsibėgėję pervažiuoti per grupę muzikuojančių juodaodžių ir stebėti ant asfalto kruvinus padangų protektoriaus pėdsakus. Smagu. Kad būtų dar smagiau, yra policija, nuožmiai lipanti ant kulnų. Tačiau ją, kaip ir eilinius piliečius, galima sušaudyti ar suvėžinti, tik už policininko galvą duodama keliskart daugiau taškų. Dėl to niekaip negalima žaidimo užmiršti, o neatsibodo jis turbūt todėl, kad tokiu aštriu ir įtemptu siužetu tuo metu negalėjo pasigirti nė vienas žaidimas.



Žaidimo šlovės nesumenkino ir prasta grafika. Net 1998 metais GTA grafika atrodė penkeriais metais pasenusi. Kartais kildavo problemų norint išsiaiškinti, kur automobilio priekis, o kur galas. Tačiau grafikos prastumą kompensavo kiti dalykai. Pirmiausia tai, kad žaidėjas galėjo valdyti visas transporto priemones, esančias žaidime, t. y. galėjote užgrobti bet kurią mašiną. Antras dalykas — lygių dydis. Po žaidėjų kojomis kūrėjai paklojo miestus su prospektais, gatvėmis, gatvelėmis, šunkeliais, parkais ir skverais. Visur galima važiuoti ir krėsti niekšybes. Būtent taip ir ne kitaip žaidimo laisvę suvokė žaidimo kūrėjai. Toks laisvės supratimas, pasirodo, priimtinas ir žaidėjams. Pirmas blynas turėjo ir valdymo, ir loginių, ir fizikos netikslumų, tačiau populiarumui tai nepakenkė.

Senųjų laikų istorija — GTA: London 1969

1999–ųjų balandis. Parduotuvių lentynose pasirodo naujas žaidimas GTA: London 1969. Kūrėjai nesivargino ir dviračio nekūrė: paliko tą pačią grafiką (tiesa, kiek apšlifavo tukstūras), tą patį valdymą ir tą patį tikslą. Pasikeitė tik veiksmo laikas ir vieta. Sveiki atvykę į konservatyviąją Angliją! Kūrėjai neatėmė iš žaidėjų galimybės griauti dorovingų piliečių gyvenimus, netgi priešingai: jie pasistengė, kad žaidimas smagiai pasityčiotų iš anglų. Viskas žaidime priminė anglus, tik humoras, deja, buvo ne anglų skonio... Taip jie ir mirdavo, nesupratę smagaus pokšto apie viščiuką, perėjusį per gatvę.

Beje, skyrėsi šios GTA dalies muzika. Jums tik įlipus į automobilį galvą užplūsta nuostabūs 1960–ųjų metų retro garsai, kartais nutraukiami radijo diktorių, o tas jų akcentas :-)...

Tais pačiais metais parduotuvėse pasirodė ir GTA Directors Cut, tačiau tai nebuvo naujas žaidimas. GTA Directors Cut — tai rinkinukas, kuriame buvo du žaidimai: GTA ir GTA: London 1969.

Naujųjų laikų istorija — GTA 2

1999–ieji metai, gruodis. Naujas GTA. Šį kartą tikrai naujas. Tiesa, grafika vėlgi nepasikeitė, matyti, kad buvo patobulinta. Miestai padidėjo, aplinka daug malonesnė, beveik nekilo klausimų, kur mašinos priekis, pro kurią pusę į ją lipti. Tačiau keblumų buvo. Spręsdami senas problemas, kūrėjai greitai prikūrė naujų. Norėdami dar gražiau pavaizduoti miestus, kūrėjai prirentė juose tiltų tiltelių ir vamzdžių vamzdelių. Visas grožis buvo „pakabintas" virš personažo galvos. Gal ir gražu, bet kai po vienu tilteliu įvyksta susišaudymas, keiksmažodžių ima trūkti. Na, kaipgi gali nušauti ką nors nematydamas, kur esi pats, arba kur yra tas, kurį reikia nušauti. Sunku, bet priprasti galima.

Siužeto patobulinimai matyti akivaizdžiau. Šįkart teks padirbėti ne vienam, o iš karto keliems bosams, pasidalinusiems miestą. Kiekvienas iš jų turi tam tikrą stulpelį, kuriame rodomas pagarbos jūsų valdomam personažui dydis. Kuo labiau mafijos atstovas jus gerbia, tuo rimtesnių darbų galite imtis, kuo rimtesnius darbus atliekate, tuo daugiau pinigų, kuo daugiau pinigų, tuo geriau. Ne veltui sakoma: pagarba — tai viskas. Pelnyti pagarbą nesunku, pakanka pasivėžinti po kaimyninį (kito mafijos atstovo) kvartalą ir sutraiškyti keletą nekaltų žmonių. GTA 2 peržengė visas ribas, misijos tapo agresyvesnės net kelis kartus. Tiesa, agresyvesnė tapo ir policija, dabar jai padeda mūsų „Arą" primenanti struktūra. Tai pikti vyrukai su automatais ir neperšaunamomis liemenėmis, tad pašaudyti į juos neteks, bet suvėžinti galima. Be to, kūrėjai nepamiršo humoro. Juokinga ta misija, kai už neskanią picą man buvo pavesta susprogdinti miesto picerijų tinklą. Subtilu. Dar subtilesnė rusų mafijos boso pavardė — Jerkov. Ši pavardė tariama kaip žodžių junginys Jerk Off. Pabandykite išsiaiškinti, ką šis junginys reiškia anglų slengo kalboje, ir kūrėjų humoro jausmu nebeabejosite.

Smagiai padirbėta ir su garsu. Kiekvienoje GTA2 mašinoje groja tik tikrajam jos vairuotojui patinkanti radijo stotis. Beje, radijo programa priklauso ir nuo to, kokios mafijos įtakos zonoje važinėjatės. Žaisdami GTA 2 iki valios galėjote prisiklausyti smagios mafijų propgandos, šmaikščių reklamų ir išties smagios muzikos...

Tales of destiny 2

Naujas 40 valandų RPG

GAMINTOJAS:	**Namco**
LEIDĖJAS:	**Namco**
ŽANRAS:	**RPG**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Žaidimas, kuris priverčia pasiilgti normalaus gyvenimo. Eilinis žaidėjas apie Tales Of Destiny 2: „O, naujas 40–ies valandų RPG. Jėga!" Apžvalgininkai reaguoja priešingai: „O (keiksmažodis), naujas 40 valandų RPG. Nė valandėlės miego šį savaitgalį." Tales Of Destiny — išties dėmesio vertas darbas, ypač dabar, trimačių daugiakampių pasiūlos laikais.

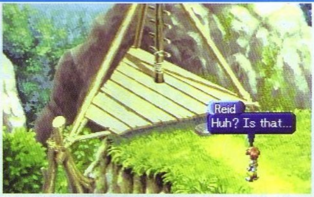
Tales of destiny serija — viena populiariausių Japonijoje. Populiarumo priežastys šios: gera dvimatė grafika, patrauklus veikėjų dizainas, puiki, veiksmo kupina kovos sistema, neprilygstanti jokiam kitam žaidimui. Kita vertus, siužetas kuklus ir sausokas — kaip pirmajame žaidime. Pasakojimas „netempia" jo į priekį kaip žaidimo patirtis. Final Fantasy formulės „daug istorijos, mažai kovų" gerbėjams bus nuobodoka.

Daugiausia žaidime kovų: teks dažnai kautis, kurti efektyvias strategijas, mirti. Kovos vyksta horizontalioje dvimatėje lygumoje realiu laiku. Kautis galima paprastai: tereikia nurodyti priešininko kryptį ir paspausti pagrindinį mygtuką. Viskas strategiškai apgalvota: skirtingos krypties atakos, kirčiai ir dūriai, „smūgiuok ir bėk" manevrai, paprasti magiški smūgiai ir galingos kombinacijų ar specialiosios atakos.

Paprastai kaunasi keturių veikėjų komanda. Valdomas tik vienas žaidėjas, likusieji paliekami AI valiai. Galima įvairiai suderinti komandos atakas. Yra keliolika pagrindinių strategijų ir galimybių reguliuoti agresyvumą. Eilinę kovą galima vykdyti pagal „žudyk juos visus" planą.

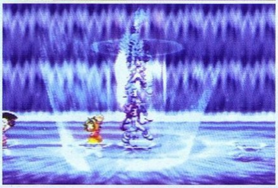
Viskas atrodo sudėtingiau nei iš tiesų yra: kovos veiksmai ir strategija žaidžiant puikiai dera. Tai nėra paprasta, tačiau smulkios detalės irgi neslegia. Be to, nors didžiąją žaidimo dalį sudaro kovos, ir išėjus už mūšio lauko yra ką veikti. Įdomi specialiųjų atakų sistema. Pradžioje atakuojama automatiškai, tačiau vėliau tenka spręsti, kaip atakas kombinuoti ir lavinti naujus įgūdžius. Iš pirmosios dalies pasiskolinta ir vadinamoji „virimo sistema". Keliaudama po pasaulį komanda sutinka Stebuklų Virėją — mistinį veikėją, žinantį daug receptų. Iš surinktų ar nupirktų komponentų išvirti patiekalai padidina galią, išgydo apsinuodijimą, suteikia kitų naudingų savybių.

Tales of Destiny 2 — dvimatis žaidimas. Erdviniai yra tik keli pasaulio žemėlapio vaizdai. Žaidimo vaizdą sudaro plokščios aplinkos ir veikėjai, todėl jis niekada nestringa. Kovos scenos, kuriose dalyvauja 10 ar 12 veikėjų, rodomos sklandžiai. Specialiąsias atakas sustiprina 3D efektai, tad susikūrus nemažą arsenalą galima grožėtis puikia animacija.



„Visi RPG gerbėjai apie šį žaidimą turėtų bent jau pagalvoti. Tales of Destiny 2 stilius — unikalus. Kadangi susidūrimų daug, kovoti sudėtinga. Visa kita gal ir ne naujiena, bet vis tiek tai gana aukštas taikinys."

David Smith, Ign magazine.



Veikėjų dizainas nėra toks puikus, kaip senesniųjų Tales of Destiny. Bet yra išimčių. Pagrindinis herojus Reidas Heršelis, jei palygintume su senuoju, tikrai originalus. Fara pristato įdomų kovos menų spektaklį, tačiau Ruti iš pirmojo Destiny daug šaunesnė.

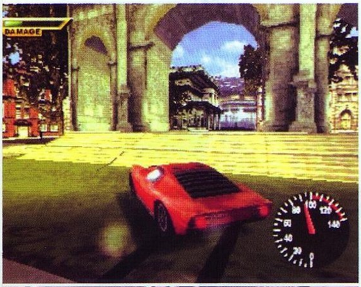
Pasaulis neoriginalus. Paprasta atskirti, kur miškas, kur vulkanas, o kur apleistas miestas. Vėliau, priartėjus prie Celestijos karalystės, vaizdai šiek tiek pagražėja, tačiau novatoriškiems Final Fantasy peizažams neprilygsta. TOD 2 nėra prastas savo kategorijos žaidimas, ypač dabar, kai tokių beveik nebėra.

Garso takelis, vienas iš RPG žaidimų gyvybingumo šaltinių, deja, nėra geras. Yra kelios neblogos nuotrupos, tapusios dramatiškų ar komiškų animacijos intarpų akompanimentu, tačiau apskritai muzika neverta, kad jos būtų klausomasi.

Teksto vertimas neblogas. Dialogai puikūs, veikėjai kalba aiškiai, be to, balsas išduoda kalbėtojo charakterį. Pavyzdžiui, visai smagu klausytis Kylio, bandančio vaidinti specialiųjų atakų technikos eruditą, bet Raso kalbai trūksta subtilumo. Balsai įgarsinti neblogai: kovoti netrukdo, o siužeto dialogai kartais tiesiog žavi. Problemų gali kilti nebent dėl to, kad viskas per daug paprasta. Kokių nors kitų blogybių tikrai nėra. Patogus žaidimo meniu leidžia išjungti mūšio komentatorių ir istorijos balsą, taigi tiems, kas nemėgsta klausytis, kankintis nereikės.

V.A.			Galutinis balas
Grafika:	dvimatė, graži, labai graži ir nestabdo	8	8
Garsas:	muzika neprasta, efektai geri, o dialogus galima išjungti	7	
Valdymas:	RPG	8	
NUOSPRENDIS:	kad ir ką jūs sakytumėt, RPG žanras nyksta. O gaila...		Vertas

Keikėsi Ryčka



Interviu su Brainu Reinoldsu, Pixelogic Studios direktoriumi

K: Kada kilo idėja sukurti žaidimą apie The Italian Job filmą?

A: Sci pasiūlė mums tokią galimybę ieškodami veiksmo kupinos kriminalinės avantiūros naujam žaidimui. Jie gudriai pasielgė, įsigydami Italian Job licenciją. Nekantriai laukėme, kada galėsime pradėti kurti žaidimą. Visi supratome, kad šio filmo motyvais galima sukurti puikų žaidimą.

K: Kodėl filmas The Italian Job suteikė gerą galimybę išleisti žaidimą. Kaip supratote, kur šio filmo žavesys?

A: Nemanau, kad būtų galima rasti geresnį filmą žaidimui kurti. Jį sudaro atskiros misijos. Vieną po kitos atlikinėjant misijas, rengiamasi įvykdyti galutinę vagystę. Filmas žiūrisi kaip žaidimas. Trokšdami, kad žaidimas būtų žavus, ilgai tyrinėjome to meto aplinką, be to, žiūrėdami filmą, stengėmės nepraleisti nė vienos detalės. Aišku, tokio ilgio žaidimas reikalauja rimtos istorijos. Pusantros valandos filmą reikėjo paversti daugiau nei 30 valandų žaidimu. Žaidime The Italian Job pasaulis tapo didesnis, bet filmo dvasia, manau, liko.

K: Kas skiria The Italian Job nuo kitų vairavimo žaidimų, sudarytų iš misijų, pavyzdžiui, Driver?

A: Čia nebus rekordų. Ėjome tuo pačiu keliu, kuriuo ėjo ir Driver kūrėjai, tačiau atvykome į kitą vietą. The Italian Job nuo panašių žaidimų skiria daug kas, pavyzdžiui: jis lengviau įveikiamas, linksmas, misijos teikia daugiau galimybių. Tik palaukite, kol nusigausite iki tos pabėgimo scenos.

The Italian Job

GAMINTOJAS:	**Pixelogic**
LEIDĖJAS:	**SCi**
ŽANRAS:	**veiksmo**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Vairuoti itališkai

The Italian Job, 1969 metais pasirodęs filmas apie mafiją, tapo viena geriausių to laikotarpio juostų. Geriausiu jis tapo dėl Austin Mini Coopers, pagrindinių filmo automobilių, populiarumo. Po trisdešimties metų galime juos išvysti ir vėl, tik jau Pixelogic ir Sci sukurtame žaidime. The Italian Job grąžina senąjį „beprotiško vairavimo" stilių — mums leidžiama taip palakstyti.

Žaidimo siužetas pasiskolintas iš filmo. Pagrindinis žaidėjo valdomas herojus Čarli Krokeris (Charlie Croker) turi ambicingą planą: iš mafijos ir italų policijos pavogti aukso, kurio vertė — 4 milijonai pinigų. Skamba viliojančiai, tačiau tam reikia pasiruošti: surinkti komandą, apsirūpinti reikiama įranga.

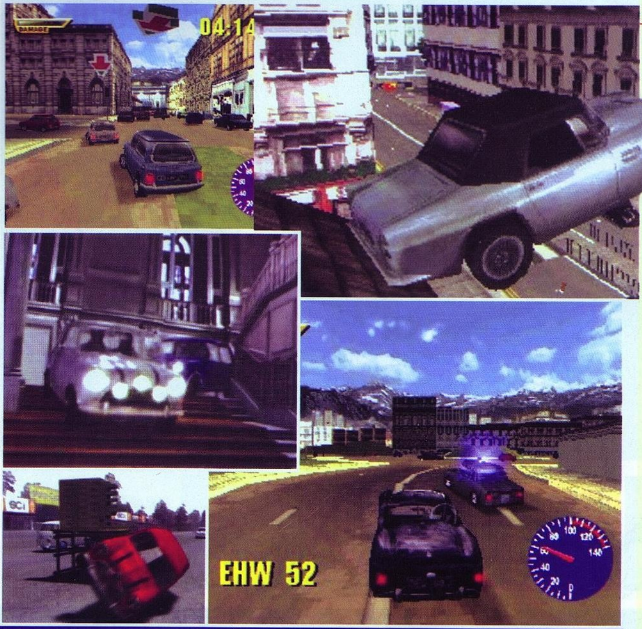
Žaidimo misijos (jų yra 16) tam ir skirtos: lakstant po miestą iš įvairių vietų renkami reikalingi žmonės, vagiami automobiliai, sprogmenys ir kita užduočiai atlikti reikalinga įranga. Žaidimo siužetas — viena kitą keičiančios misijos. Bėda ta, kad to siužeto kaip ir nematyti. Žinoma, smagu žiūrėti puikius animacijos intarpus, tačiau jie pasako ne per daugiausiai. Viskas papasakojama kalbantis, t. y. aiškinant užduotis. Deja, žodis „aiškinti" čia netinka, nes beveik neįmanoma suprasti, kas ką šneka. Na, nebent esate pripratę prie senoviško angliško akcento. Kadangi misijų užduotis galima persiskaityti bežaidžiant, minėtas akcentas netrukdo.

The Italian Job išties turi ką pasiūlyti: yra galimybė žaisti ne tik pagrindinį, bet ir kelis papildomus žaidimus. Tai laisvasis važiavimas, leidžiantis apžiūrėti miestą, rasti trumpiausius kelius ir slaptavietes (jų, patikėkite, prireiks). Taip pat yra punktų (checkpoint). Pasirinkę „griovimą" (destroyer) turime numušinėti stovinčius stulpelius, kad laiku atvažiuotume ten, kur reikia. Turėtų būti ir „iššūkio" (challenge) žaidimas, kuriame reiktų įveikti įvairias kliūtis, šokinėti ir lenktyniauti. Deja, jis dėl nežinomų priežasčių neveikė. Galima žaisti ir ne vienam — yra party play žaidimas, leidžiantis lenktyniauti dešimčiai žaidėjų.

Driver ar panašių lenktynių miestuose gerbėjams The Italian Job stilius pasirodys gana įprastas. Pagrindiniai privalumai — greitis ir dinamika — čia puikiai dera. Dalyvaujant visose be išimties misijose teks pašėlusiu greičiu lakstyti po Londono ir Tiurino gatves, Alpių kalnus. Užduoties laikas, kaip įprasta, ribojamas, tačiau įdomiausios misijos tos, kuriose tenka ką nors gaudyti, persekioti ar sekti. Čia viskas priklauso ne tik nuo jūsų, bet ir nuo kitų veikėjų, kurie važiuoja tikrai greitai ir nedaro klaidų.

Tokiuose žaidimuose paprastai intriguoja ir policija, tiksliau, bandymas pabėgti ir išvengti jos persekiojimo. Šiame žaidime policija veikia gudriai. „Prilipusi" policijos mašina kas sekundę „nuskaito" po vieną vairuotojo pažymėjimo skaičių (jie rodomi ekrano apačioje). Tą akimirką, kai policininkai sužino paskutinį skaičių, žaidėjas pagaunamas ir sustabdomas. Svarbu visa tai žinoti — kitaip turbūt nesuprasite, kaip ir kodėl jus pagauna policija. Policijai šiame žaidime tenka tikrai ne šalutinis vaidmuo. Kadangi beveik visos misijos yra „nešvarūs darbai", neatsikračius policijos jų pabaigti negalima. Kai policija ima sekti, reikiamu maršrutu, vedančiu į tiks-

Jei tik jūs žinotumėte, kokie turtai slepiasi po šiuo gaubtu..



lą, geriau nevažiuoti, nes „uodegos" tikrai nepergudrausite. Geriausia lėkti į tiesų platų kelią ir niekur nesidairant spausti visu greičiu. Atsikračius persekiotojų siaurais aplinkiniais keliukais ramiai galima susirasti reikiamą vietą.

Norint įveikti The Italian Job visų pirma reikia kantrybės ir geležinių nervų. Žaidimas sunkus ir įtemptas. Netgi dalyvaujant daugelyje lengvo lygio misijų nėra taip paprasta atsikratyti policijos ir laiku atvykti į reikiamą vietą. Sunkiausia tada, kai tenka gaudyti ar persekioti kitus veikėjus. Kaip minėjau, jie važiuoja tobulai ir greitai, taigi ir jūs privalote taip pat elgtis. Nelengva nuolat stebėti ir priešininką, ir kelią. Menkiausia klaidelė, netikslus posūkis, ir priešininkas jau kaži kur, o žaidimas baigtas. Patikėkite, tai nervina. Žinoma, tiems, kurie įpratę lenktyniauti, žaidimas nepasirodys sudėtingas, tačiau tiems, kurie negali pasigirti turį pakankamą vairuotojo stažą, pavyzdžiui, man, sunkoka. Kantrybė baigėsi „nioliktą" kartą, kai atlikinėdamas tą patį nelemtą posūkį vėl nesuvaldžiau mašinos ir atsitrenkiau į tą patį namo kampą (daug keiksmažodžių ir power mygtuko spustelėjimas). Tiesa, žaidimą verta tęsti bet kokiomis aplinkybėmis. Finalinė misija, pasak kūrėjų, pasiskolinta iš paskutinės ir geriausios filmo gaudynių scenos, kai trys Austin „Miniai" lekia pastatų laiptais, stogais ir kitomis vietomis, kurių niekaip nepavadinsi lenktynių trasomis. Verta pamatyti.

The Italian Job vaizdai tikrai kokybiški. Būtent šiam žaidimui buvo sukurta nuskaitymo sistema, leidžianti kurti didesnius lygius, nei iš tikrųjų telpa į kompaktinį diską. Žodžiu, yra kur pasivažinėti ir pasidairyti. Automobiliai (jų yra apie 20) taip pat atrodo neblogai. Deja, žmonių, kurie beveik nepanašūs į tikruosius, pagirti negalima. Laimei, juos retai tematome.

Iš pirmo žvilgsnio pakeri animacijos intarpų vaizdai. Apie juos galima spręsti iš įvadinio filmuko, kuriame vaidina stogais lakstantys ir sienas daužantys „Miniai". Vaizdas tikrai puikus, o „apsisukimo" efektai tiesiog įspūdingi. Įdomiausia tai, kad intarpai rodomi ir žaidžiant: kai laušitės pro policijos užtvaras, suprasite, ką turiu omenyje.

Apie garsą kalbėti nesinori. Tai prasčiausia žaidimo savybė. Tiesa, prie automobilių garsų neprikibsi, jie gana geri, tačiau visa kita... Kaip minėjau, veikėjus įgarsinęs žmogus skiemenuoja beveik nesuprantamu akcentu (laimei, kalbų čia mažai). Muzikinis takelis, tiesą sakant, verčia užsikimšti ausis: nuolat skamba ta pati įkyri melodija (ir vėl mūsų laimei, galime pritildyti arba išjungti).

Va toks tas „itališkas vairavimas". Beveik galime garantuoti, kad jis patiks visiems šaltakraujams greičio ir įtampos mėgėjams, turintiems šiek tiek kantrybės. Važiuokite iki galo!!!

Istorija

„Miniai"

„Mini", pirmą kartą sukurti Aleko Isigonio (Alec Issigonis), turėjo aiškų tikslą: kuo pigiau nuvežti žmones iš taško A į tašką B. Jie pradėti gaminti 1959 metais ir gaminami iki šiol. Tik pasirodžius „Miniams", Džonas Kuperis nusprendė, jog reikia ir sportinio varianto. Įdėjęs į pasiskolintą automobilį lenktyninį variklį, jis sukūrė „Mini Kuperį". 997cc Mini Cooper pradėtas gaminti 1961 metais. Iki 1963 metų lapkričio išleista apie 25 tūkstančius automobilių. Tada pradėta gaminti 998cc versija. Tuo metu Džonas Kuperis lenktyniavo jaunių „Formulės" ir „Minių" trasose. Jo tikslas — kuo didesnis galingumas. Buvo išnaudota visa mažųjų variklių galia, tad reikėjo sukurti naują. „Minis" gavo 1071cm^3 variklį, o modelis — Mini Cooper S vardą.

1964 metai Miniams buvo labai svarbūs. Dviejų naujų modelių — 970cc ir 1275cc — pergalė Monte Carlo ralyje tapo šių automobilių populiarumo priežastimi. Dėl nevykusios reklaminės kampanijos buvo parduota tik tūkstantis 970-ojo modelio egzempliorių, tačiau galingesnis modelis pelnė daugelio dėmesį. Jo variklis 60 mylių per valandą greitį pasiekdavo per 10,9 sekundės. Didžiausias greitis — 97 mylios per valandą. Šiandien tai gal ir nestebina, tačiau 1964-aisiais tai buvo sensacija.

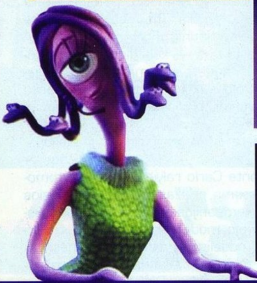
„Minių" sėkmė ėmė blėsti 1968-aisiais. Iš pradžių dėl to buvo kaltas naujasis Ford Escort, vėliau — BMC (British Motor Corporation) susijungimas su Leiland ir aktyvus kainų mažinimas. 1969-ųjų pabaigoje, pagaminus 55760 automobilių, 998cc modelio nuspręsta atsisakyti. Tai buvo sėkmingiausias „Mini" modelis. Kainų mažinimas pakišo koją ir 1275cc S Cooper — jo irgi atsisakyta. Tiesa, vėliau 1275cc S Cooper dar pasirodė, tik kėbulas buvo naujas — Mk3. Toks modelis buvo gaminamas tik iki 1971-ųjų.

„Mini Kuperiai" dar kartą pasirodė 1990-aisiais. Pagaminta speciali 1000 automobilių laida, gavusi RSP Coopers (Rover Special Products) vardą. Aplinkosaugininkams sugriežtinus reikalavimus, po metų buvo gaminamas tik benzinu varomas modelis. Tokia versija buvo gaminama iki 1997-ųjų, tada ją pakeitė dvigubo įpurškimo modelis. Šio „Mini Kuperio" ir pirmojo 1959-ųjų modelio varikliai beveik nesiskiria. Tik paskutiniojo įpurškimas dvigubas, o radiatorius yra priekyje.

„Mini" ir „Mini Cooper" pastaraisiais metais išleidžiama vis mažiau. Tačiau kaip pakaitalas jiems jau kuriamas naujasis „Mini Cooper" modelis.

VA			Galutinis balas
Grafika:	šauni, laikykis, Driver...	9	8
Garsas:	išjunkite muziką ir klausykitės variklio darbo	6	
Valdymas:	patogus, labai tinka auksui vogti	9	
NUOSPRENDIS:	Naujas vėjas Driver serijos mėgėjams.		BOX!

Vairavo Ryčka



Monster Inc.

Visa tiesa apie baubus

GAMINTOJAS:	**Disney Int.**
LEIDĖJAS:	**Disney Interactive**
ŽANRAS:	**arkadinės lenktynės**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Dar vienas žaidimukas, sukurtas filmo motyvais. Ir ne bet kokio filmo, o dar vieno gražaus Pixar kompanijos, puikiai žinomų Bug's Life, Toy Story, ir Toy Story 2 kūrėjos, kompiuterinio produkto.

Visa tiesa apie baubus

Džiaugdamiesi pristatome jums dvi naujas žvaigždes — Sulį (Sulley) ir Maiką (Mike). Sulis — milžiniškas žydras ir baisus siaubūnas, o Maikas — žalias mažiukas vienaakis monstras. Abu gyvena alternatyviame Monstrų pasaulyje (ne rūbų spintoje ir ne po kilimu), kuriame mes, žmonės, virstume baisiausiais baisiausių sapnų baisuokliais. Minėti herojai — vienos stambiausių Monstrų pasaulio korporacijos Monster Inc. darbuotojai, jų darbas — rinkti žmonių klyksmus. Jie dirba retkarčiais išeidami per du pasaulius skiriančias duris, atstojančias vartus. Išgąsdintų vaikučių klyksmai renkami į specialius konteinerius ir naudojami kaip energija. Mūsų pasaulyje panašią funkciją atlieka elektra.

Vaikiškas ar ne?

Žaisdami valdysite arba Maiką, arba Sulį — pasirinksite patys. Smagiausia tai, kad pasirinkti galėsite bet kada, t. y. iš pradžių pasirinktą monstrą galėsite pasikeisti prieš pradėdami naują lygį. Žaisdami turite pagrindinę užduotį — gąsdinti vaikus (šiuo atveju — robotukus, vadinamuosius nervus, nes žaidimo veiksmas vyksta Maikui ir Suliui stažuojantis monstrų akademijoje J) ir rinkti jų klyksmus. Tai linksmas arkadinis nuotykių žaidimas, kuriame pasirenkate norimą monstrą ir keliaujate po lygius monstrų saloje (ne toje, kurioje gyveno godzila).

Iš esmės viskas vyksta taip, kaip standartiniame adventure žaidime: renkate puodelius su pirmykščiu skysčiu, kuris pamažu pildo jūsų baisumo matuoklį. Jūsų matuoklio parodymai lems, kokios spalvos vaikus galėsite gąsdinti: mėlynus išgąsdinti lengviausia, raudonus — sunkiausia. Jei nebūsite labai baisūs ir bandysite gąsdinti raudoną vaikutį, jis iš jūsų pasijuoks — tuo ir baigsis visi baisumai.

Be pirmapradžio baisumo gėrimo žaidime yra dar keli dalykai, kurie visada praverčia. Tai į traškučius panašūs kalorijų maišeliai, ekstra bandymų žetonai ir specialieji monstrų medaliai.

Monstrų akademijoje yra 15 skirtingų puikiai nupieštų lygių. Veiksmas vyksta trijose skirtingose vietose: mieste, dykumoje ir netoli Antarktidos. Kiekvienoje vietoje — keturi lygiai. Norint iš vienos vietovės patekti į kitą, reikia surinkti tam tikrą medalių ir kitos gąsdinimo atributikos kiekį. Be to, įveikus visus keturis vienos vietos lygius, prie jūsų prisikabina piktybinis violetinis baubas chameleonas ir pasiūlo dalyvauti varžybose. Tos varžybos, pasirodo, yra linksmos lenktynės... Verta pabandyti.

Įveikus lygį galima gauti vieną iš trijų įvertinimų — bronzinį, sidabrinį arba auksinį medalį. Viskas priklauso nuo to, kiek užduočių įvykdysite. Būtina susirinkti bronzinius medalius, nes tam tikras jų skaičius leidžia naudotis pagalbinėmis priemonėmis. Pavyzdžiui, pirmojo lygio tramplinai neveikia, kol nesurenkate keturių bronzinių medalių. Atrakinę trampliną galėsite patekti į visas slaptąsias pirmojo lygio zonas ir t. t.

Bandau įsivaizduoti, ką dabar galvojate: monetos, medaliai, lygiai, papildomi lygiai ir t. t. Panašu į paprastą vaikišką nuotykių žaidimą. Taip, žaidimas išties vaikiškas (na, bent jau galvota apie vaikus), tačiau siūlo kelias tikrai smagias naujoves. Pirmoji naujiena — galimybė (netgi būtinybė) gąsdinti vaikus. Kai pabandysite patys, neabejoju, jums patiks. Be to, žaidime daug galvosūkių, kuriuos reikia išspręsti. Aišku, jie nėra itin sudėtingi, tačiau kartais tenka pasukti galvą (žaidžiant šį žaidimą atrodo, kad sprendi panoraminius kryžiažodžius, tik daug smagiau). Svarbiausia, jog už kiekvieną pelnytą medalį esate apdovanojami filmo ištraukomis. Pajutau, kad nesveikai siekiu pelnyti trūkstamų auksinių medalių tik todėl, kad videointarpai išties nuostabūs ir kerintys...

Valdymo pultelių naikintojas

Valdymas neblogas. Mygtukų ne per daugiausiai, kiekvienas turi tam tikrą funkciją, viskas paprasta ir aišku. Personažai beveik tobulai reaguoja į duotas komandas, nors su sąvokomis „į priekį" ir „į viršų" kartais ne viskas aišku. Kai kuriuose lygiuose reikia gana keistai šokinėti, o šokant nesunku pasimesti trimatėje aplinkoje. Tada nebegali suprasti, kokį veiksmą, jums spustelėjus rodyklę į viršų, atliks valdomas baisuoklis. Didesnių problemų kyla dėl kameros. Tai tradicinis Disnėjaus žaidimų bruožas. Ten, kur labiausiai reikia pareguliuoti kamerą, reguliavimo mygtukai neveikia, o pati kamera užima tokią poziciją, kad nei bėk, nei rėk, nei gąsdink. Tiesa, šiaip kamera yra paklusni, netgi itin apgaulingai šokinėjant ji beveik visada spėja iš paskos. Vykstant kokiems nors ypatingiems įvykiams, ji tikrai nei iš šio, nei iš to nepakeičia padėties.

Su gąsdinimu — visai kiti reikalai. Kai imatės gąsdinti robotuką, vaizdas pritraukiamas, ir tenka atlikti kelias mygtukų kombinacijas. Procedūra baigiama mygtuko X spustelėjimu. Kūrėjai čia persistengė, nes norint išgąsdinti raudoną nervą, valdymo pultelį reikia minkyti ilgai (įspėjimas: neoriginalūs valdymo pulteliai gali neatlaikyti netgi vieno „Būga būga būga" seanso). Nepaisant to, gąsdinti smagu, nors galų gale viskas pabosta... Tik pasižiūrėkite, kas tuo metu darosi ekrane J.

Ir visa tai, kas yra gražu, yra gražu

O visa tai, kas negražu, yra negražu. Žaidime yra ir to, ir ano. Aplinka atrodo neblogai, nors esame matę ir gražesnių žaidimų. Vis dėlto ir Monstrų pasaulyje yra į ką pasižiūrėti. Prie lygių nėra reikalo kabinėtis, ten viskas gražu. Tik personažai... Gerai atrodo tik nervai, visi kiti sutikti priešininkai yra be galo maži. Be to, reikia gerokai pasistengti, norint išsiaiškinti, kokios jie kilmės. Pagrindiniai personažai nekelia susižavėjimo, guodžia tik tai, kad judesiai nušlifuoti sąžiningai.

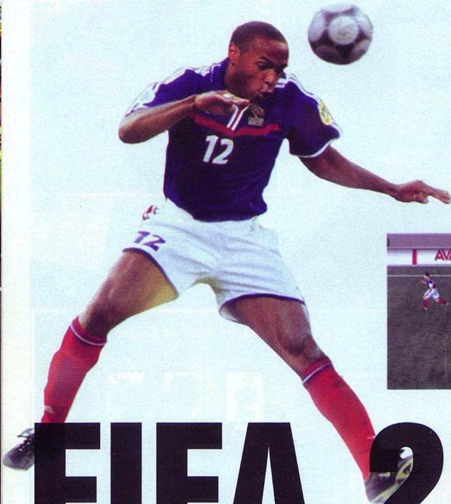
Cypymo fiesta

Žaidimo muzika — tradicinis „disnėjiškas" neleidžiančios blaškytis linksmos muzikėlės mišinys. Pagrindiniai garsai — tai jau daug kartų girdėti švilptelėjimai, bumbtelėjimai ir čiūžtelėjimai. Trumpiau tariant, patiko anksčiau, patiks ir dabar. Dialogų tematika irgi „disnėjiška", lengvą humorą supras netgi vaikai, tačiau potekstes „perkąs" tik suaugusieji. Pasigedau originalių balsų, skambėjusių filme, nes žaidimo personažus įgarsino kiti asmenys, ir tai girdėti...

Iš kantrybės veda vaikų klyksmas. Jis, kaip ir mygtukų maigymas, iš pradžių smagus, bet vėliau pabosta. Monstrui pasakius „A BŪŪGA BŪŪGA BŪŪŪGA BŪGA", robotukas kaskart suklykia ausį rėžiančiu natūraliu vaikišku klyksmu. Pirmąjį pusvalandį šis garsas mane džiugino, bet po valandos ėmiau galvoti, kad niekada nenorėčiau turėti vaikų.

Grafika:	aplinka graži, personažai — ne	7	Galutinis balas **7**
Garsas:	tie, kas namuose turi mažų vaikų, mane supras	5	
Valdymas:	turint omenyje Disnėjaus nemokšiškumą, bene geriausias	8	
NUOSPRENDIS:	puiki priemonė laikui „prastumti"		Būūūū!

Šiaubaš baubaš Artojas



FIFA 2002

Dar vienas žingsnis siekiant tobulumo

GAMINTOJAS:	**EA Sports**
LEIDĖJAS:	**EA Sports**
ŽANRAS:	**futbolas**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

FIFA 2002 Playstation 2 konsolei yra naujausias ir bene šauniausias bandymas tikrą futbolą paversti smagiu žaidimu. Tačiau PSone taip pat neliko be prizo, mat tas pats žaidimas išleistas ir šiai sistemai. Tiesa, atsižvelgiant į konsolės galimybes, žaidimas nėra toks įspūdingas kaip PS2 sistemai skirta versija, tačiau tikrai vertas dėmesio.

Visos ankstesnės FIFA dalys, sukurtos EA Sports, labiau panašėjo į arkadinį mygtukų naikintoją nei į tikrą futbolo smuliatorių. Žaisdamas FIFA 2001 pasaulio čempionato režimu, net pasirinkęs vieną silpniausių rinktinių (pvz., Lietuvos) ir įgijęs tik elementarių žaidimo įgūdžių, finalines rungtynes Lietuva–Anglija nesunkiai laimėdavau rezultatu 12:0 savo naudai. Žinoma, dėl to žaidimas man patiko, bet atrodė tik kaip koks pramoginis kamuolio pasivaikymas po aikštelę. Deja, tos dienos jau nučiurleno užmarštin, ir dvylika įvarčių per vienerias varžybas FIFA 2002 žaidime tapo rožinėmis Lietuvos rinktinės svajonėmis. Populiariausias pasaulyje futbolo žaidimas FIFA šįmet labiau panašus į simuliatorių nei į arkadą (tiesa, iki tobulo realumo dar toloka: paskutinių varžybų rezultatas — 4:0 Lietuvos naudai :-)). Išgirdę, kad žaidimo grafika ir garsas taip pat šiek tiek patobulinti, visi FIFA fanai greitai susipras, kad FIFA 2002 — bene geriausias ir rimčiausią iššūkį metantis žaidimas (jei palygintume su visais EA Sports ir jų konkurentų žaidimais apie futbolą).

Ar tikrai žiūrovai nesvarbu?

Iš pirmo žvilgsnio FIFA 2001 ir FIFA 2002 grafika beveik nesiskiria (nes FIFA 2001 jau išspaudė iš senuko PSone viską, kas įmanoma). Tačiau atidesnieji pastebės kiek patobulintus žaidėjų modelius. Be to, padirbėta ir su judesiais. Ne vienas žaidėjas riktels: „Kokie gali būti judesiai tame skruzdėlyne..." Užuot rėkavę, išbandykite kitas kameros pozicijas :-). Žinoma, „Action" pozicija ne pati patogiausia siekiant pergalių (ypač tada, kai žaidžia lietuviai), tačiau pažvelgę į žaidėjų judesius suprasite, ką turiu omenyje. Aišku, tai nėra absoliuti tobulybė, bet geriau kol kas dar niekas turbūt nepadarė. Žinoma, visos naujovės — mylimų sirgalių sąskaitą. Į juos geriau nežiūrėti. Naujausiame EA Sports šedevre žiūrovus atstoja kvadratinė dėžutė, kurioje nuolat mirguliuoja įvairių formų taškeliai. Tpfu. Būtent todėl žaidžiant šį žaidimą verta rinktis silpną komandą: per varžybas nėra laiko žvilgčioti į aistringus futbolo sirgalius, taigi niekas negadina nuotaikos.

Kaip jau minėjau, yra kelios kameros pozicijos (jos buvo ir anksčiau, bet gal yra nežinančių). Vienos patogios žaidžiant, kitos — stebint žaidimą. Bet kuri kameros pozicija gali būti koreguojama (filmavimo kampas ir pritraukimas). Taigi žaidimo grafika tikrai nėra prasta, kai kas tiesiog blizga, o kai kas to blizgesio šviesoje virsta pelenais. Visus trūkumus kompensuoja žaidimo meniu, kuriame viskas pateikta labai vaizdingai.

Arkada ar simuliatorius?

Žaisdami pastebėsite daugiau naujovių. Labiausiai pasikeitė kamuolio perdavimo schema: užuot rodykle rodžius apytikslę kryptį, kuria bus perduodamas kamuolys (taip buvo ankstesnėse FIFA serijos dalyse), dabar reikia nurodyti tikslią kryptį, o tada parinkti smūgio jėgą ir/arba trajektoriją (trajektorijos pasirinkimą lemia tai, kiek laiko laikome nuspaudę kamuolio pakėlimo „Lob" mygtuką. Jis naudojamas tais atvejais, kai pasas duodamas „ant galvutės" ir t. t. Gražu, bet nebūtina). Šiuos dalykus įvaldyti būtina siekiant pergalių, nes laimima tik tada, kai žaidžia visa komanda... Kaip priversite komandą žaisti, jei nemokėsite perduoti kamuolio :-)? Be to, ši sistema greitesniems žaidėjams leidžia pasispirti kamuolį kiek į priekį ir bėgant jį prisivyti. Anksčiau to padaryti negalėjome, nes kamuolys buvo perduodamas automatiškai, o mygtuko, leidžiančio jį pasispirti, nebuvo.

Stabdyti priešininką, kertant jį per kojas ar stipriai stumtelint alkūne, tapo rizikinga. Teisėjai negaili geltonų ir raudonų kortelių. Dėl šios priežasties, kai nemato teisėjas, „užvažiuoti" alkūne kam nors į dantis daug smagiau nei anksčiau.

Pagaliau paskutinė, bet tokia pat reikšminga naujovė, kurią norėtųsi paminėti, yra apie AI. Dabar net kompiuterio valdomi žaidėjai daro klaidų. Normalių žmogiškų klaidų: kartais užkliūna už kamuolio, kartais į jį nepataiko ir t. t. Nepaisydama šių smulkmenų AI valdoma komanda visada kovoja ryžtingai, siekia tik pergalės. Kompiuteris dažnai keičia taktiką, versdamas komandą arba gintis, arba atakuoti, be to, tempia laiką, laikydamas kamuolį netoli aikštės vidurio. Atvirai sakant, žaisti smagu, veiksmas primena

tikrą gerą sporto simuliatorių, vis dar neatsisakiusį arcade žanro siūlomų malonumų.

Tiems, kas mėgsta pažaisti ne už vieną, bet už daugiau komandų ir sudalyvauti ne viename turnyre, FIFA 2002 siūlo visų šių smagybių užtaisą. Pavyzdžiui, pasirinkę FIFA World Cup Qualifier režimą galite dalyvauti kvalifikacinėse varžybose, kad patektumėte į pasaulio čempionatą. Žaisdami už Prancūziją, Korėją arba Japoniją, galėsite sudalyvauti jų tvarkaraštyje numatytose draugiškose varžybose, kurių tikslas — išlaikyti pozicijas pasaulinėje lyderių lentelėje arba užimti aukštesnę vietą. Taip pat galima dalyvauti nacionalinėse taurėse, Europos čempionate, EFA taurės varžybose. Be to, galite sukurti nuosavą turnyrą, parengę jums patinkančias atrankos taisykles.

FIFA 2002 leidžia valdyti komandą. Iš esmės laisvės čia mažai, bet man užteko. Galite rūpintis komandos uniformų spalva, prekiauti žaidėjais. Taip pat galite sukurti visiškai naują komandą ir naujus žaidėjus.

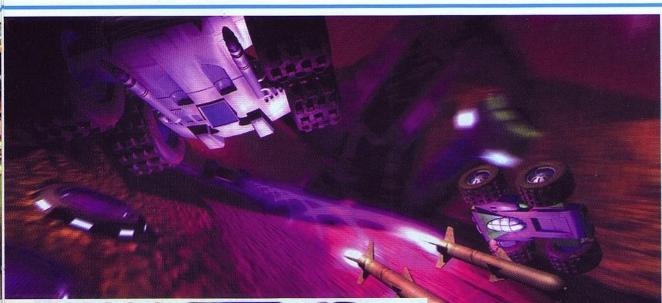
Jau keleri metai geriausia...

Muzikinis žaidimo fonas kaip visada kongenialus. Tiesa, muzika groja tik naršant po meniu, tačiau kokia muzika. Visus Apolo 440 ir „Chemikų brolių" hitus pirmą kartą išgirdau žaisdamas būtent FIFA serijos žaidimus. Tiesa, be „techno" nestinga ir būtent futbolui skirto britų pop–roko ir šiaip linksmų dainelių. Šiemet paradui vadovauja BT, Ministry of Sound ir Gorillaz. Per varžybas girdėti komentatorių (John Motsen ir Andy Gray) balsai ir griaudėjantys sirgaliai. Čia, reikia pasakyti, pasistengta. Sirgaliai griaudžia taip, kad žaisdamas visada girdėjau tai, ką norėjau girdėti, pavyzdžiui: „Einaeina–eina" arba „1, 2, 3, teisėjas ožys". Gal jie iš tiesų įrašė lietuvių šūkius? Komentatoriai irgi „patvarkyti". Dar prieš prasidedant varžyboms jie analizuoja, ar komandos turi šansų laimėti, ir labai nustemba, kai laimi Lietuvos rinktinė. Be to, jų pokalbiai rečiau kartojasi, beveik neįkyri. Deja, tarti lietuviškų pavardžių jie taip ir neišmoko. Bala nematė... Jankauskas jiems beveik nekliūva, tik su Žvingilu ir Mikalajūnu kyla rimtų keblumų.

Kad ir kaip ten būtų, žaidimas tikrai geras. Netgi prisiekę ISS Pro Evolution ir Winning Eleven sirgaliai turėtų pripažinti, kad šįmet FIFA 2002 sužibėjo.

VA				Galutinis balas
	Grafika:	et, jei ne tie žiūrovai, būtų 10	8	8
	Garsas:	nuostabūs komentarai, nuostabi muzika	10	
	Valdymas:	reikia priprasti, tada viskas einasi kaip iš pypkės	9	
NUOSPRENDIS:		norint jį žaisti, tikrai nereikia būti futbolo aistruoliu.		Veža

Anglus ir gruzinus skriaudė Artojas



ROLLCAGE

Stage II

GAMINTOJAS:	**DarkWorks**
LEIDĖJAS:	**Midway**
ŽANRAS:	**agresyvios lenktynės**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Galvodami apie greitį ir jėgą, Attention to Detail atstovai turėjo kurti antrąjį Rollcage žaidimą, pulsuojantį greičiu ir energija. Greičio netrūko ir pirmame žaidime, tačiau Rollcage Stage II sugebėjo pasiekti dar aukštesnį lygį.

Rollcage Stage II schema paprasta: reikia važiuoti ir šaudyti į priešus. Jei greitai važiuosi ir taikliai šaudysi, būsi pirmas. Važiuoti reikia ne tik keliais, bet ir sienomis, lubomis. Žemiškų fizikos dėsnių ir tikroviškų automobilių šiame žaidime nerasi nė su žiburiu, tačiau jų ir nereikia, nes gali važiuoti ten, kur nori ir kaip nori. Taigi žaidimais tikrai nenuobodus.

Lenktyniauti galima 65 trasose. Jos nelabai tesiskiria viena nuo kitos (taip, trūkumėlis), tačiau turi apylankų, alternatyvių kelių ir įvairių objektų, kuriuos galima sunaikinti. Pasirinkus vieną iš 12 režimų išbandyti visų trasų iš pradžių nepavyksta: kai kurias tenka „atrakinti". Svarbiausias, žinoma, yra čempionato režimas, tačiau taip pat yra mokomasis, kur lavinami automobilio stabdymo, valdymo slystant šonu ir kiti įgūdžiai. Greitųjų lenktynių režimas leidžia nieko nelaukiant sėsti į automobilį ir lenktyniauti, time attack režimas suteikia galimybę lenktyniauti prieš geriausią laiką.

Automobilių pasiūla didžiulė. Nors žaidimo pradžioje tegauname 3 transporto priemones, vėliau jų atsiranda dar 57. Šešiasdešimt automobilių — tikrai neblogas lenktynių žaidimo rodiklis, taigi vien dėl to Rollcage Stage II verta pagirti. Kalbat apie automobilių skirtumus, reikia pasakyti, kad jų beveik nematyti. Greičiausiai dėl to kalta didelė pasiūla (ir kokių ypatingų skirtumų gali turėti 60 automobilių?), tačiau skirtumų, žinoma, yra. Beje, kartais jie tampa labai svarbūs.

Turbūt jau supratote, kad šiame žaidime tikroviškumu nekvepia. Taip ir yra, tačiau smagumo Rollcage Stage II netrūksta. Lenktynės lenktynėmis, tačiau taip pat svarbu taikliai ir laiku šaudyti. Iš 12 ginklų rūšių galima pasirinkti dvi, t. y. automobilis vienu metu gali būti ginkluotas 2 rūšimis ginklų.

Reikia pasakyti, kad žaisti Rollcage Stage II smagiausia dviese. Turbūt tai vienas geriausių visų laikų Playstation žaidimų dviems žaidėjams. Čia daugybė režimų 2 žaidėjams: ir paprastos lenktynės, ir deathmatch combat, boulder soccer ar demolition derby rungtynės.

Žaidimą valdyti nėra taip paprasta, kaip norėtųsi, tačiau, jei palygintume su ankstesniuoju Rollcage, pažanga matyti. Kyla klausimas, ko galima reikalauti iš analoginių manipuliatorių, kai automobilis pasiekia 300 mph greitį? Aišku, manipuliatorių galimybės ribotos. Neatsargiai spustelėtas valdymo mygtukas gali tapti avarijos priežastimi. Avarijos nenaudingos dėl to, kad apsisukinėjant ir įsibėgėjant gaištamas laikas. Kartais automobiliai per daug nepaslankiai elgiasi posūkiuose: sugeba atsitrenkti visur, kur tik įmanoma.

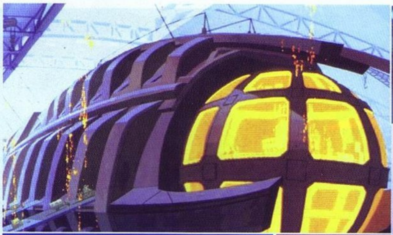
Rollcage Stage II grafika yra to paties lygio kaip ir valdymas — ji vidutinė. Attention to Detail pasirūpino, kad vaizdas ekrane nebebūtų stabdomas, tačiau tuo grafikos problemos nepasibaigė. Vis dėlto reikia pripažinti, kad žaidimas malonus akiai, ir to pakanka. Puikiai atrodo oro efektai, kurių nebuvo pirmajame žaidime. Taigi dabar teks lenktyniauti ir per lietų, ir per rūką, ir sningant.

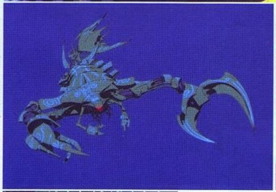
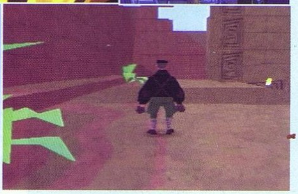
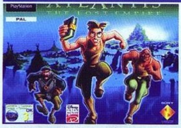
Rollcage garsas yra puikus. Šūvių garsai, variklio gaudesys, visi susidūrimai beveik nepriekaištingi. Muzikinis fonas gal kiek ir erzina, ypač praleidus su žaidimu kelias valandas. Kaip ir ankstesniame žaidime, Rollcage Stage II veiksmo akompanimentas — techno muzika.

Jei apie žaidimą reikėtų pasakyti vieną du sakinius, būtų galima drąsiai teigti, kad tai vienos geriausių arkadinių futuristinių lenktynių PlayStation platformai. Nors žaidimas nėra novatoriškas, visko jame yra su kaupu, taigi galima žaisti ir žaisti. Kai nusibosta, galima pasirinkti kitą režimą ir vėl žaisti ir žaisti, kol nusibos. Tada galima pasikviesti draugą ir vėl žaisti ir žaisti, ir taip be galo...

VA				Galutinis balas
	Grafika:	yra techninių trūkumų	8	8
	Garsas:	muzika labai monotoniška, o žaidimas toks ilgas	6	
	Valdymas:	tikrai galėjo būti geresnis	7	
NUOSPRENDIS:		**nereikia siužeto! Daugiau greičio ir ginklų!**		**Speed**

Vis dar žaidžia ir žaidžia Aurimas Sėjūnas



Disneys Atlantis

The Lost Empire

- GAMINTOJAS: **Eurocom**
- LEIDĖJAS: **Disney Interactive**
- ŽANRAS: **žaidimas—filmas**
- PARDUOTUVĖSE: **jau yra**

Jau įprasta tikėtis Disnėjaus „animacinis filmas — žaidimas" sekos. Nors filmų motyvais sukurti žaidimai netapo šedevrais (Aladdin in Nasiras Revenge praėjusiame numeryje nepagyrėme), šios tradicijos laikomasi. Tie patys Eurocom, sukūrę Hercules ir Tarzan žaidimus, pristato naują Disnėjaus žaidimų–filmų seriją.

Tiesiai iš didžiojo ekrano

Spėjusiems pamatyti Atlantis: The Lost Empire siužeto pasakoti nereikia. Nematiusieji taip pat gali įsivaizduoti, kas čia per žaidimas: esame girdėję užtektinai legendų apie Atlantidos civilizaciją, nugrimzdusią giliai į vandenis. Jaunasis archeologas Milo su komanda ir išplaukia tos civilizacijos ieškoti. Žaidimo siužetas nesiskiria nuo filmo: lygius vieną su kitu sieja iš filmo pasiskolintos ištraukos.

Disneys Atlantis — gana tradicinis žaidimas. Kūrėjai žengė drąsų žingsnį — plokščią animacinio filmo vaizdą pakeitė erdviniu. Deja, tai beveik viskas. Disneys Atlantis — tipinis platforminis žaidimas, per „pertraukėles" siūlantis kelis galvosūkius. Beje, tai nėra vieno herojaus žaidimas. Dažniausiai teks valdyti Milo, tačiau padedant specialiai dėžei galima, kartais netgi reikia keisti veikėjus. Ši galimybė pagyvina žaidimą, tačiau kai ką dar reiktų patobulinti. Kiekvienas komandos narys (iš viso komandoje jų yra 6) turi tik tam tikrų savybių, taigi jo veikla yra ribota. Kitas įdomus dalykas tas, kad žaidžiant teks pasivažinėti unikaliomis transporto priemonėmis.

Skraidanti kamera

Turint omenyje žaidimo sudėtingumą, Atlantis nėra iki galo subalansuotas. Įpratusieji šokčioti po platformas lengvai įveiks visus 12 lygių. Bėda ta, kad ilgiau pažaidus žaidimas tampa monotoniškas. Valdyti nesudėtinga, žodžiu, valdymas „disnėjiškas". Herojai jautriai ir teisingai reaguoja į analoginę rankenėlę, o veiksmo mygtukų yra tik du.

Bene rimčiausia bėda, dėl kurios Atlantis tampa sunkiu žaidimu, yra kameros judėjimas. Suprasti, kokiais dėsniais vadovaudamasi ši kamera juda, niekaip nepavyko. Ji neseka nei veikėjo vaizdo iš nugaros, kaip įprasta tokiuose žaidimuose, nei aplinkos, kurią teoriškai reiktų matyti. Dažnai kamera sklando iš vieno kampo į kitą taip, kaip jai patinka. Blogiausia, kad kartais ji „užsimeta" taip, kad nematyti, nei kur veikėjas eina, nei kas jo ten laukia. Žinoma, galima pasisukinėti su herojumi ir rasti norimą žiūrėjimo kampą, tačiau dažniausiai tiesiog nėra laiko taip elgtis, todėl tenka šokčioti „be vaizdo".

Paprasta ir gražu

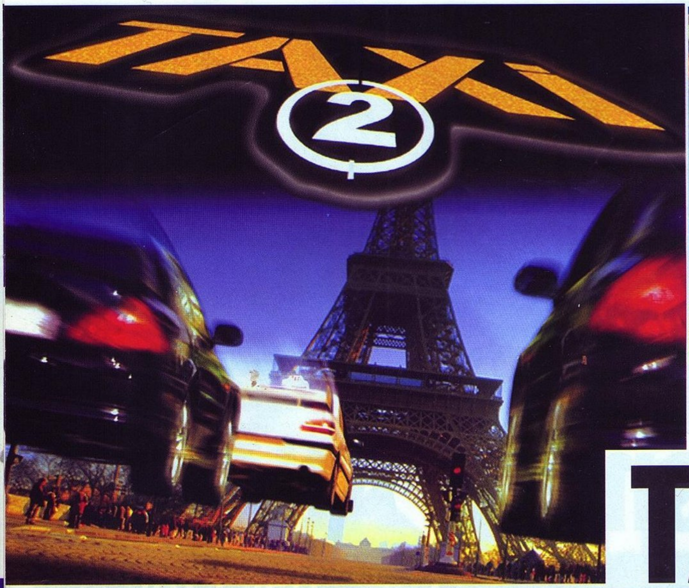
Žaidimo grafika nėra prasta. Iš aplinkos nebandyta išspausti nieko ypatingo. Tai standartiniai vaizdai, parinkti pagal temą (pavyzdžiui, ugnies ar ledo lygiai). Į akis krintančių klaidų taip pat nepasitaikė. Ypač neblogai pavyko į trimatį pasaulį perkelti animacinius herojus. Išvaizda jie primena filmo personažus, o judesiai dinamiški ir sklandūs. Priešai — atvirkščiai: nei įdomūs, nei originalūs, žodžiu, vabalų ir kitų neišvaizdžių gyvūnų rinkinys. Žinoma, gražiausiai atrodo animacijos intarpai. Kūrėjai pasistengė: kelios filmo scenos perkeltos labai kokybiškai.

Kalbant apie Atlantis, kaip, beje, ir apie kitus Disnėjaus žaidimus, labiausiai reikia pagirti garsą. Veikėjų balsai, tokie patys kaip ir animacinį filmą įgarsinusių aktorių, skamba išties tikroviškai. Aplinkos garsai irgi puikūs: plaukiant po vandeniu pučiami oro burbulai, esant laive girdėti švilpukai, aliarmo ir kiti signalai. Muziką įsiminti sunku, tačiau prie žaidimo ji dera. Visas garso takelis — rami, supanti muzika.

Disneys Atlantis: The Lost Empire — eilinis, bet kokybiškas žaidimas. Nesunku atspėti, kam jis turėtų patikti. Žinoma, jaunesniesiems, besižavintiems Disnėjaus kuriamu pasauliu. Vyresniesiems jis greičiausiai pasirodys nuobodokas, neintriguojantis. Kad ir kaip ten būtų, žaidimas tikrai vertas dėmesio — bent kelių mūsų valandėlių...

Grafika:	kruopšti ir monotoniška	8	Galutinis balas 7
Garsas:	tegyvuoja Disnėjus, eilinį kartą garsu „išvežantis" žaidimą	7	
Valdymas:	jie turbūt niekada neprivers kameros dirbti	5	
NUOSPRENDIS:	vaikams ir vaikų tėveliams		Smagus

Prarastosios Atlantidos ieškojo Ryčka



TAXI 2

Apie gražiai supakuotus siaubingus dalykus

GAMINTOJAS:	**DC Studios**
LEIDĖJAS:	**Ubi Soft**
ŽANRAS:	**nuotaikos gadintojas**
PARDUOTUVĖSE:	**deja, jau yra**

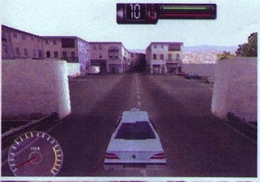
Blogų žaidimų nėra. Jau kelerius metus vadovaujuosi šiuo teiginiu. Mano nuomone, žaidimai būna geri arba nelabai pavykę. Tačiau pastaruoju metu pasaulyje vyksta itin keisti įvykiai, ir parduotuvių lentynose pasirodančios naujienos iš pamatų griauna mano įsitikinimus. Dabar rašysiu apie blogą, labai blogą žaidimą...

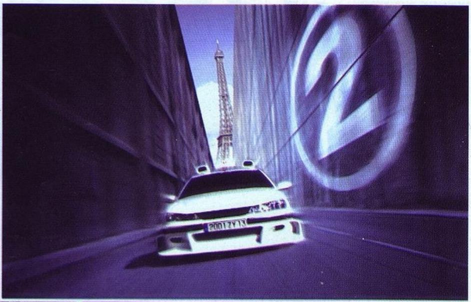
Pirmieji įspūdžiai

Namo grįžau itin gerai nusiteikęs, mat kišenėje turėjau naujutėlaitį Taxi 2 žaidimo CD. Nepaprastai gražus viršelis, įspūdingas žaidimo aprašymas ir daug žadantys žaidimo paveikslėliukai kėlė daug svaiginančių minčių: kaip aš važiuosiu, skraidysiu ir t. t. Bet žaidimu teko nusivilti jau pirmomis akimirkomis, tai yra pradėjus žiūrėti intro. Pats filmukas gražus (už tai reikia dėkoti ne žaidimo, o filmo kūrėjams, nes intro, kaip ir visi kiti videointarpai, pasiskolinti iš to paties pavadinimo filmo), tačiau kodėl viskas prancūzų kalba? Pasiėmiau CD ir pasitikslinau, gal ten didžiosiomis raidėmis parašyta ne ENGLISH VERSION, bet kaip nors kitaip. Pasirodo, parašyta būtent taip — ENGLISH VERSION. Beje, žaidime visi užrašai angliški, tik kalba visi prancūziškai. Aišku, tai smulkmena, tačiau mėgstu paspoksoti į videointarpus, beje, dar labiau mėgstu suprasti, ką ten norima pasakyti, ypač tada, kai kas nors nori padėkoti mano valdomam herojui už pagalbą. Puikiai suprantu: žaidimo kūrėjai norėjo, kad liktų autentiškos filmo scenos. Taip pat gali būti, jog profesionaliems aktoriams, kurie kelis filmo kadrus išverstų į anglų kalbą, pasamdyti neužteko pinigų ir laiko. Žinoma, pasaulyje yra nemažai žmonių, suprantančių prancūziškai, tačiau nesuprantantiems kūrėjai galėjo bent angliškus titrus parūpinti. Gerai, bala nematė, kad žiūrėdamas videointarpą nesuprantu, apie ką ten kalbama. Laimei, būna angliškai parašyta, ką reikia daryti. Pirmas lygis Warm Up, taip sakant, apšilimas. Pasigirdus starto signalui užgulu akseleratorių, mašina šokteli iš vietos, iš karto žiūriu į spidometrą, ir... Dieve, ten nėra skaičių, o rodyklė, rodanti greitį, per porą sekundžių sustingsta, pasiekusi maksimalią ribą (taip ir nesužinojau, kiek km/h ten yra). Per tas trumpas dvi sekundes variklio darbo garsas nepasikeitė (beje, įveikus visą trasą variklis zyzė taip pat), jokių garsų, išduodančių, kad perjungiami bėgiai ar mažinamas greitis, nėra. Vis tas pats įkyrus „zzz"... Jo pakako, kad Taxi 2 pavadinčiau nežaidžiamu žaidimu ir išjungčiau konsolę. Tada nė nepastebėjau, kad žaidimo grafika visai nieko.

Gimdyvės beieškant

Kitą dieną išsinuomojau filmą Taxi 2. Tik tam, kad išsiaiškinčiau, ar tikrai toje stebuklingoje mašinoje tik vienas bėgis, be to, kokiu greičiu ji važiuoja. Filmas visai nieko, o jo siužetas galėtų būti puikus pamatas kuriant veiksmo žaidimą. Tiesa, variklio skleidžiami garsai daug geresni, o garsusis Peugot be vargo pasiekia 300 km/h greitį. Šį faktą įsiminiau ir nusprendžiau pabandyti dar kartą. Taigi vėl Warm Up lygis, pritildau variklio garsą (pritildžius jis netampa geresnis, gerai tik tai, kad bent jau nemigdė) ir pasiruošiau smagiai pasivažinėti. Trasą įveikiau gana lengvai ir likau nustebintas daugelio dalykų. Visų pirma grafika. Vaizdelis tikrai neblogas. Taxi 2 grafika galėtų drąsiai varžytis su Driver ar Need for speed. Tačiau to nepakanka, kad žaidimas būtų geras. Nors pirmoji trasa baigėsi greitai, spėjau suprasti, kad 300 km/h greičiu lekiantį automobilį bent jau šiame žaidime suvaldyti paprasta. Atliekant posūkius mašina neslysta, sukibimas su danga nerealus, be to, netgi atliekant posūkį beveik 90 laipsnių kampu visai nereikia pristabdyti. Taip yra turbūt todėl, kad mašinos sukimąsi sudaro trys etapai. Vos spustelėję posūkio mygtuką atliksite 15 laipsnių posūkį, spustelėjus stipriau posūkis bus 30 laipsnių, o smarkiai užgulus mygtuką — ir 90 laipsnių. Kitaip pasisukti neįmanoma, aš gerai nežinau, kodėl, bet gal čia kaltas greitis? Po finišo — vėl prancūziškas videointarpas ir nauja užduotis: man įsakyta paimti iš namų nėščią moteriškę ir, kol ji dar nepagimdė, greitai nuvežti ją į ligoninę. Šaunu. Mėgstu padėti moterims, nėščiosioms — dar labiau. Vos pradėjęs antrą lygį supratau, kad Taxi 2 yra paprasčiausias Driver klonas. Dešinėje ekrano pusėje yra stulpelis, rodantis automobiliui padarytos žalos kiekį, o užduotis turi būti atlikta per tam tikrą laiką. Viskas būtų gerai, jei būtų rodyklė, rodanti, kur reikia važiuoti, arba bent jau žemėlapis. Man, pavyzdžiui, net adreso nepasakė, tiesiog mestelėjo:





„Paimk iš namų ir nuvežk į ligoninę." Klaidžiodamas po miestą susimąsčiau, kur galėtų būti tas butas su besilaukiančia moterimi ir kur ta ligoninė. Laikrodžio, rodančio, kiek liko laiko iki misijos pabaigos, rodyklė arba šokteli į viršų, arba vėl sumažėja. Nusprendžiau, kad tokie „šokinėjimai" susiję su gimdančiosios spazmais. Užsispyręs ieškojau nelemto buto. Jo taip ir neradau, bet sužinojau kelis įdomius dalykus. Jei lėksite 300 km/h greičiu ir trenksitės į kelkraštyje stovintį automobilį, nei jums, nei jam nieko neatsitiks. Jūs tiesiog sustosite, o jis pariedės per porą centimetrų. Ar žinote, kad Prancūzijoje nėra nei mūrinių namų, nei plieninių tvorelių. Visa tai pagaminta iš gumos, nes atsitrenkus į šiuos objektus pasigirsta duslus ir tylus „bum", o mašina atšoka it guminis kamuoliukas... Gal ir mašina guminė. Beieškant nelemto buto muzika nutilo, o variklio zyzimas pasigirdo visu savo grožiu. Beje, pasirodo, yra tik variklio garsai ir duslūs, vos girdimi „bum bum" (atsitrenkus į sieną). Daugiau garsų nėra: nedūžta stiklai, nedžeržgia metalas, nečiulba paukščiukai... Grojant muzikai to nepasigedau, bet jai nutilus iš karto užsimaniau miego...

Apie tai, kas patiko

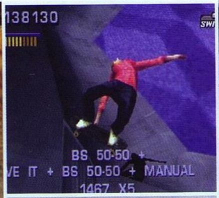
Vis dėlto kai kas ir patiko. Patiko vairuoti stebint vaizdą iš mašinos vidaus. Neilgai pavažinėjęs supratau, kad Taxi 2 vaizdai nugalėtų daugelį kitų žaidimų. Priežastis paprasta: kituose žaidimuose vairuodami ekrane matome tik vairuotojo pusę — antrą pusę turime įsivaizduoti. Taxi 2 antroji pusė tiesiog neegzistuoja. Tie, kas jau turite Taxi 2, vairuokite ir stebėkite vaizdą iš vidaus. Duok, Dieve, jums kantrybės...

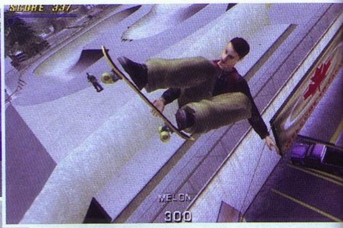
▲ **Taksistas išgirdo, kad apie jį bus kuriamas žaidimas...**

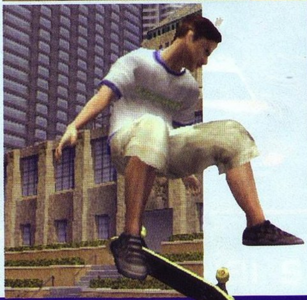
▲ **Taksistas žaidimą jau pamatė, o jūs?**

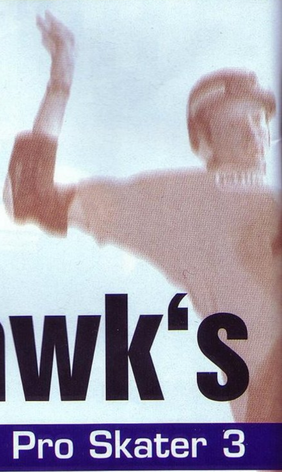
VA			Galutinis balas
Grafika:	tikrai per gera tokiam žaidimui	8	4
Garsas:	muzika nebloga, bet variklis žudo	2	
Valdymas:	vienas iš pačių blogiausių	2	
NUOSPRENDIS:	tragikomiška pornografija		Nelieskit!

Gimdyvės nesėkmingai ieškojo Artojas









Tony Hawk's

Pro Skater 3

GAMINTOJAS:	**Shaba Games**
LEIDĖJAS:	**Activision**
ŽANRAS:	**riedlentės!!!**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Tai labai geras žaidimas, kuriame vyksta ne tik šaunūs ir linksmi įvykiai. Čia būna traumų, o žaidžiančiajam neįveikus sunkesnės rungties, girdėti keiksmažodžiai.

Kol Neversoft triūsė prie Tony Hawks Pro Skater 3, skirto PS2 sistemai, Activision patikėjo Shaba Games (daugelis žino kaip Sony Grind Session kūrėją) kompanijai sukurti žaidimo versiją PSone konsolei. Shaba pasidarbavo puikiai, netgi grafikos kokybė panaši į PS2 variantą, taigi žaidimas nuostabus, šiuolaikiškas ir... nestabdo.

Grafika

Man grafika patiko: tikslios detalės, viskas ryšku, aišku, korektiška. Net žmogelis matyti neblogai, deja, akių spalvos neįžiūrėjau. Kūrėjai pasistengė, kurdami foną: ryškūs namai, plaukioja romantiški debesėliai. Iš esmės žaidimo grafika beveik nesiskiria nuo savo pirmtako T. Hawk 2, tačiau kelios malonios naujienos yra. Pavyzdžiui, čiuoždami turėklais pastebėsite atsiradusį pasvirimo matuoklį. Seniau jo nebuvo, tad apie personažo pasvirimo kampą tekdavo spręsti iš akies, o čiuožimas dažnai baigdavosi kritimu ir atsisveikinimu su taškais.

Garsas

Nuo kitų šis žaidimas skiriasi garsais, sakyčiau, fonine muzika arba tiesiog muzika. Girdėti tokie uždegantys gabaliukai, kad nepastebimai pradedi niūniuoti. Tai privalumas, nes muzika verčia žaisti. Aišku, reiktų paminėti, kad žmogaus balso, turinčio pranešti, kas ir kaip, net pasirinkus maksimalų garsą negirdėti. Galbūt jo ir nereikia... Geriausiai skambantis efektas — važiuojanti riedlentė: kaip ji stukteli žemėn, kaip čiuožia turėklais. Net užsimerkę jūs tik iš garso galėtumete suprasti, kur, ką ir kokiu greičiu daro personažas. Turite tai išgirsti. Melomanams pranešame, kad žaisdami iki valios girdėsite Motorhead, The Ramones, House of Pain ir kitų nuostabių grupių nuostabios muzikos.

Valdymas

Pro Skater, remdamasis valdymu, priskirčiau lengvesniųjų žaidimų luomui, nes nei išmokti žaisti, nei valdyti nėra sunku. Tačiau užtenka laiku nepadaryti reikiamo judesio, ir visi surinkti taškai sudega. Žodžiu, žaidžiant visą laiką reikia būti susikaupusiam. Veiksmų derinius galima keisti, tai malonu. Didžiausias trūkumas tas, kad nėra mokomojo lygio ir viską išsinarplioti reikia pačiam. Kiekviename lygyje reikia išmokti vis naują veiksmą, norint tą lygį įveikti. Ką daryti? Kameros darbas vertas išskirtinio dėmesio. Ji ne tik ištikimai sekioja paskui personažą, nuolankiai aplenkdama kliūtis, galinčias užstoti jums vaizdą, bet ir sudalyvauja šou. Jums atlikinėjant triukus, kamera pakeičia kelias pozicijas, vaizdą pateikdama nebūtinai iš nugaros. Svarbiausia tai, kad šie triukai neblaško, netrukdo žaisti. Visada matysite, koks atstumas iki žemės, kiek triukų dar spėsite atlikti. Puiku.

Žaidėjas

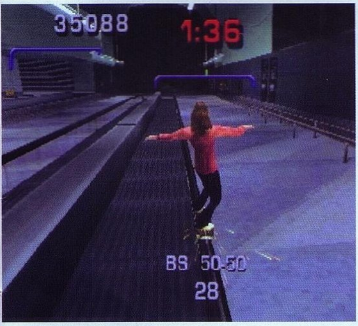
Kaip jau minėjau, žaidėjas atrodo realus, deja, akių spalvos nematyti. Malonu, kad galima kurti savo žaidėją, ir net ne vieną, o tris. Pirmiausia reikia nuspręsti, kaip jis atrodys, kur bus gimęs, kiek svers. Vėliau reiks jį aprengti, galiausiai — išrinkti geriausią riedlentę ir reikalingiausias savybes. Be savo kuriamų žaidėjų dar galite pasirinkti vieną iš pasaulinio lygio riedlentininkų. Jų yra 13. Štai keli iš jų: pavyzdžiui, Tony Hawk, Steve Caballero, Elissa Steamer, Bam Margera ir Kareem Campbell. Be to, yra paslėptų personažų, kuriuos atrakinsite su kuriuo nors personažu surinkę 100 proc. taškų.

Arenos

Arenos skirtingos, o tai svarbiausia. Bet miestai neatitinka savo bruožų ir tikrovės. Tarkime, Rio de Žaneiras (kur reikia laimėti pirmąjį medalį) visai nepanašus į miestą. Na, senamiesčio kiemelį gal ir primena. Tokijo pastatai nesižiūri Japonijos architektūros kontekste (iš kur ten tiek neono?). Arenų yra aštuonios, veiksmas vyksta Los Andžele, Rio de Žaneire, Kanadoje ir Tokijuje.

Galimybės kurti

Pagal šį rodiklį galima spręsti, kad žaidimas tikrai aukštesnio lygio nei kiti sportiniai žaidimai. Leidžiama kurti visas įmanomas figūras. Kurti nesunku. Be to, patogu valdyti figūras ir staty-



ti savo parką. Žaidžiant Free game iš daugelio arenų galima rinktis trokštamiausią.

PS ir PS2

Visiems tiems, kas jau turi PS2, gali kilti klausimas: „Kam man pirkti tą patį, tik dar prastesnės grafikos žaidimą?" Hm... Visų pirma vien tik grafika dar nė vieno žaidimo nepavertė superhitu. Mes toli gražu nesiruošiame lyginti PS2 galimybių su PS one, bet yra vienas bet. T. Hawk 3 versija PS one konsolei — tai iš esmės kitoks žaidimas nei T. Hawk 3 versija PS2. Žinoma, arenų pavadinimai, pasirenkamų personažų vardai ir pavardės liko tos pačios, bet daugiau panašumų nėra. Dėl nerealių PS2 grafikos sugebėjimų tie patys lygiai yra prigrūsti papildomų objektų. Taip atsirado naujų užduočių. Kai kurių senų užduočių buvo atsisakyta. Pavyzdžiui, PS2 versijos Foundry arenoje yra žiūrovų, ir viena iš užduočių susijusi būtent su jais. Tačiau tas pats PS one versijos lygis turi slaptą kambarį. Trumpiau tariant, jei iš tikrųjų esate Tony Hawk serijos žaidimų gerbėjas ir turite galimybių įsigyti abi žaidimo versijas, būtinai taip ir padarykite.

Kas yra Kas?

Tony Hawk

Kai brolis padovanojo Toniui mėlyną riedlentę, berniukui buvo devyneri. Mokykloje buvo kalbama, kad Tonis turi „Dievo dovaną", mokytojai rūpinosi, kad jis patektų į sustiprinto mokymosi klases. Mokyklos psichologas, bendraudamas su Tonio motina, kartą prasitarė, kad jos sūnus — tai dvylikamečio protas aštuonerių metų vaiko kūne. Mama atsakė: „Tas protas liepia Toniui daryti tokius dalykus, kurių jo kūnas, deja, padaryti negali." Proto–kūno problemą išsprendė brolis Styvas, padovanodamas Toniui riedlentę. Neilgai trukus riedlentė tapo Tonio gyvenimu. „Kai Tonis pradėjo lakstyti riedlente, pasikeitė jo asmenybė, galų gale jis galėjo veikti tai, kas jam patiko," — pasakojo Styvas. „Tonis tapo ramesnis, malonesnis ir paslaugesnis, pradėjo galvoti apie kitus žmones. Galų gale jis nustojo graužtis, kad nėra absoliutus lyderis, pavyzdžiui, apleido mylimąjį Pac Man ir nesijaudino, kai pagerinau jo rekordus." „Buvau labai patenkinta, kad visas savo neigiamas emocijas jis liedavo ne ant manęs, o ant riedlentės," — pridūrė Tonio mama. Kaskart, pralaimėjęs riedlentininkų turnyrą, Tonis graužiasi. Tačiau padaro viską, kad kitą kartą nepakartotų panašių klaidų. Manoma, kad tokią savitvardą ir discipliną jis gavo iš tėvo Frenko Hawko, kuris Antrojo pasaulinio karo metais pilotavo sąjungininkų bombonešius. Būtent tėvas labiausiai skatino Tonį sportuoti. Ne, jis nebuvo nei treneris, nei mokytojas, tiesiog vežiojo Tonį po visą Kaliforniją, kad šis galėtų dalyvauti turnyruose. Be to, Frenkas pastatė nemažai rampų triukams atlikinėti. Vėliau Tonio tėvas įkūrė Nacionalinę riedlentininkų asociaciją ir Kalifornijos riedlentininkų mėgėjų lygą. 1980 metais Frenkas buvo vienas iš asociatyvinės grupės, populiarinusios riedlenčių sportą, narių. Tonio tėvas mirė 1995.

- Kai Toniui sukako dvylika, jis jau turėjo pirmąjį rėmėją — Dogtown Skateboards.
- Būdamas keturiolikos, Tonis tapo profesionalu.
- Šešiolikos jis tapo geriausiu pasaulio riedlentininku.
- Ruošdamasis švęsti septynioliktąjį gimtadienį, Tonis jau buvo sudalyvavęs 103 turnyruose. 73–is laimėjo, 19–oje buvo antras. Tai geriausi rezultatai riedlentininkų istorijoje (kartą jis atsistojo ant riedlentės vos išlipęs iš lėktuvo (lėktuve miegojo tik tris valandas) ir laimėjo pirmąją vietą).
- Būdamas 17, Tonis įsigijo pirmąjį savo namą. Po poros metų namą pakeitė — persikraustė į kitą. Ten buvo baseinas ir milžiniškas riedlentininkų parkas.
- 1990 balandį jis vedė merginą Cindy Dunbar.
- Didžiąją dalį pinigų Tonis išleisdavo pirkdamas kompiuterius, aparatūrą, rūpindamasis automobiliu. Jis vairavo Lexus fetish.
- 1991 riedlenčių sportui, taip pat ir Tonio karjerai atėjo galas. Jau po metų jis grįžo į pirmąjį savo namą ir pardavė net Lexus. Tais pačiais metais gimė Tonio sūnus Railis. Dar po poros metų Tonis išsiskyrė su žmona.
- 1996 metais atgimė riedlenčių sportas. Tonio įkurtos kompanijos Birdhouse veikla tapo pelninga. Tais pačiais metais jis susituokė su dabartine savo žmona Erin. Netrukus jis įsigijo naują namą su nauju baseinu ir krioklių.
- 1998 metais Tonis ir Erin sumodeliavo riedlentininkų aprangą Hawk Clothing. Teises ją gaminti gavo Quicksilver kompanija.
- 1999 Activision pasisiūlė sukurti žaidimą Tony Hawks Pro, skirtą PlayStation konsolei. Tonis aktyviai dalyvavo kuriant žaidimą, o tai, kaip žaidimas buvo perkamas, nustebino net viską mačiusius Activision vadybininkus. Tony Hawks Pro buvo šluote iššluoti iš parduotuvių lentynų. 2000 pradžioje pasirodė antroji, o 2001 rudenį — ir trečioji žaidimo dalis.
- Sulaukęs 31–erių, Tonis, trijų vaikų tėvas, metė profesionalųjį sportą. Kad ateityje galėtų ramiai gyventi ir rūpintis vaikais, Tonis parašė savo autobiografiją (tapusią bestseleriu). Žinoma, Tonis vis dar važinėjasi riedlente, bando naujus triukus. Be to, kasmet bent kelis kartus jis sudalyvauja parodomosiose varžybose.
- Dabar Toniui Hawk — trisdešimt treji. Jis vadovauja savo vardu pavadintam labdaros fondui, renkančiam pinigus riedlenčių sportui tobulinti ir populiarinti. 2001 spalio 15 dieną Activision paaukojo fondui 50000 JAV dolerių.

V.A.			Galutinis balas
Grafika:	nei pridėsi, nei atimsi	9	9
Garsas:	vis dar niūniuoju tuos gabaliukus	10	
Valdymas:	pirštams padarius mažiausią klaidą, žaidėjas krenta	8	
NUOSPRENDIS:	viskas jėga, tik labai trūko training lygio...		Valdo!

Cannonball meistras [aLeLiuMaS]

Devil May Cry

šėtonas lai verkia

GAMINTOJAS:	**Capcom**
LEIDĖJAS:	**Capcom**
ŽANRAS:	**kruvinos skerdynės**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Jau senokai Capcom studija buvo parodžiusi ką nors naujo. Kepdami tęsinį po tęsinio (Street Fighter, Resident Evil, Mega Man) jie, rodos, pamiršo, kad reikia ir naujų žaidimų. Staiga bum! Mums pristato kai ką visai unikalaus, kai ką seksualaus, naujo ir trokštamo visomis reikšmėmis. Devil May Cry akimirksniu peršoka rimto veiksmo žaidimo kartelę, užvaldo populiariausių PS2 žaidimų lenteles, žaidėjų protus ir sielas.

Žaidimo istorija, tiksliau, tam tikros jos atkarpos, daug kam girdėtos. Devil May Cry — tarsi Castelvania ir Blade mišinys. Dante yra legendinio Velnio leitenanto Spartos sūnus. Sparta, užstodamas žmones, pasipriešino Velnio Princui ir jį nugalėjo, laikinai uždaręs spąstuose. Tada, išsižadėjęs savo prigimties, ėmė gyventi su žmonėmis ir susilaukė pusiau velnio–pusiau žmogaus sūnaus. Jau pačioje žaidimo pradžioje Dante, samdomas „galvų medžiotojas", sutinka atlikti tik keistus darbus, susijusius su velniais ar kitomis baisiomis būtybėmis. Sutikęs nepažįstamąją Triš, savo paslaptingos praeities dalį, jis gauna naują užduotį: sustabdyti išsilaisvinusį ir prisikelti besiruošiantį Velnią.

Devil May Cry — veiksmo ir kovų sistemos mišinys

Jis primena anksčiau matytus veiksmo žaidimus, tik čia daugiau energijos ir įtampos. Žaidėjas valdo Dantę, demono ir žmogaus palikuonį, galingą, greitą, judrų, turintį daug ginklų. Iš esmės jis yra nemirtingas ir, rodos, gali atlaikyti viską. Jis gali mirti, tačiau yra stipresnis ir greičiau atsigauna nei „vidutinis" herojus.

Dantės ginklai žiaurūs ir galingi. Pradžioje — kardas, pistoletas ir liepsnojančios pirštinės, vėliau — šautuvas, granatsvaidis ir dar rimtesni įrankiai. Žaidimui įsibėgėjant, kovos tampa vis aštresnės ir artimesnės, todėl arsenalą daugiausiai sudaro artimos kovos ginklai. Amunicijos čia begalės. Kaip veiksmo filmuose ar arkadiniuose žaidimuose, čia nereikia sustoti ir perkrauti ginklų, ieškoti papildomos amunicijos. Dar geriau: šautuvus ir rankinius ginklus galima kombinuoti. Atakos, šuoliai, oro kovos tada tampa ypač galingos. Ginklus galima ir tobulinti. Specialioje pilies parduotuvėje žaidėjai gali įsigyti įvairių patobulinimų. Patobulinti ginklai suteikia daugiau galimybių atakuoti ir smūgiuoti.

Kita svarbi Devil May Cry savybė — puiki rinkimo sistema. Dante renka įvairius daiktus, kuriuos galima panaudoti tik kartą (skydai, brangakmeniai), ir spalvotus rutulius. Skirtingų spalvų rutuliai suteikia sveikatos, pinigų, leidžia patekti į naujus lygius, tobulinti ginkluotę. Tai nėra žaidimas „apie rinkimą", tačiau šį tą renkant žaisti įdomiau.

Devil May Cry sudaro artimų kovų scenos, todėl valdymui ir kameros judėjimui tenka pagrindinis vaidmuo. Viskas funkcionalu ir greita — valdymas tiesiog idealus. Įjungta automatinė taikymosi sistema tiksliai

"Devil May Cry — tikras meno kūrinys, stilingas, širdį pumpuojantis veiksmo ir arkadinio žaidimo mišinys. Lygis po lygio viskas gerėja, gilėja ir sunkėja. Turėti Devil May Cry absoliučiai būtina. Kas turi Playstation 2, privalo įsigyti šį žaidimą; kas neturi, vien dėl Devil May Cry verta įsigyti PS2."

Doug Perry
Ign magazine

ir akimirksniu nusitaiko į artimiausią priešą. Dante greitai ir tiksliai reaguoja į visus kontrolerio veiksmus. Jis slankioja, vaikšto, šokinėja, ritasi, kartu niokodamas aplink esančius priešus. Viskas vyksta nė negalvojant apie valdymą. Kamera juda taip pat puikiai. Didelėse erdvėse ji fiksuota, mažesnėse patalpose ar koridoriuose keičia judėjimo kryptį pagal žaidėją ir aplinką. Kartais ji pakeliama gana aukštai: matant, kaip išdėstyti objektai ir priešai, lengviau kovoti. Nesklandumų kyla tik su tais objektais, kurie yra tarp kameros ir Dantės. Daiktų tiesiog nematyti, bet su priešais — kitas reikalas. Tokia situacija, ypač kovojant su bosais, gana nemaloni.

Gotų menas

Devil May Cry lygiai puikūs. Pilis, kurioje vyksta pagrindinis veiksmas, iš dalies primena Resident Evil 4, tik Devil May Cry vaizdai tankesni, aštresni, šėtoniškai gilūs. Žaidimas dvelkia gotika. Užtenka vien pažiūrėti į Dante: tiesūs sidabriniai plaukai, kruvinai raudonais dirželiais apsagstytas paltas, ilgaauliai batai. Aplinka primena prisiekusių gotų barą: tamsios pušinės ir dėmėtos raudonmedžio sienos, aukštos išlenktos lubos, įmantrūs langai ir grėsmingų statulų dekoracijos. Viskas tikslu ir įtaigu. Kai siurrealistiniai pasauliai pradeda sukiotis, pradedi tikėti, kad tai ne tik gražus žaidimas, bet ir meno kūrinys.

Būtybių dizainas stulbina. Vorai, karžygiai, reptilijos, giltinės, panteros ir kiti tamsos veikėjai unikalūs ir šiurpinančiai gražūs.

Animacijos intarpai nėra nepakartojami, tačiau sukurti ypač gerai. Juose panaudoti žaidimo elementai jungia lygius į vieną istoriją. Žaidėją apima didingas baimės ir pagarbos jausmas, noras veltis į brutalias žaidimo kovas.

Ypatingos Devil May Cry atmosferos garantas — garsas. Industrinio ir sunkiojo roko melodijų kolekcija, maišoma su fonine muzika ir gąsdinančiais garso efektais, lemia tamsią, dinamišką žaidimo atmosferą. Pasirodžius priešams, ramią muziką keičia sunkesnė, prasidėjus kovai pjauna sunkiosios gitaros, nutylančios tik priešams mirus.

Žaidime kalbama nedaug, bet gerai. Dante, tik kartais tarsteliantis kelis žodžius, turi gerą balsą. Jo kietas tonas ir piktas žvilgsnis išduoda, kad kalbos jam nerūpi, nebent būtų kalbama apie demonų žudymą.

Nuomonės apie žaidimą užsienio spaudoje

TAIP

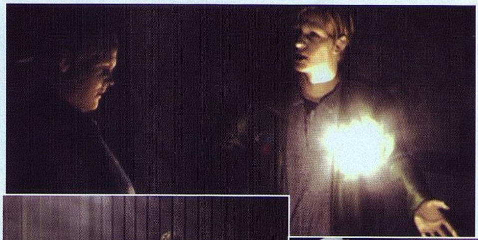
Capcom toliau džiugina žaidėjus taikydami nuostabiai paprastą formulę: bejausmis žiaurumas + monstrai = linksmybės! Puikus valdymas, „kietas" garso takelis, daug visko, ką galima žudyti.

Nesustojantis veiksmas, „kieti" ginklai, nuostabus garsas ir bene geriausias videožaidimų variklis. Puiki grafika, 60 kadrų per sekundę, gražios tekstūros, stulbinantis veiksmas

NE

Beprotiškai sunkus. O kai nėra sunkus, tada nuobodus. Valdymas ir visas žaidimo stilius erzina. Kvaila istorija. Neįsimenantis.

Perkrautas kontroleris, įdomumas dings nuolatos žaidžiant tą patį. Jei Capcom tikėjosi, kad Devil May Cry sujungs Legacy Of Kain: Soul Reaver veiksmą su Resicent Evil nežinomybe, jiems nepavyko.



Silent Hill 2

susipažinkite su Silent Hill 2 veikėjais

Silent Hill 2 ir slegiančią pirmąją dalį skiria ilgoka kelio atkarpa. Jis tamsesnis, kelia didesnį nerimą ir stebinančią baimę, neprilygstančią jokiam kitam žaidimui. Silent Hill 2 išvaizda neįtikėtinai transformuota. Jis liko tamsus, tačiau, padedamas PS 2, tapo realistiškesnis. Žaidime daug purvo ir smėlio, detalės tiesiog puikios. Apie košmarišką būtybių ir tikrovišką žmonių–veikėjų išvaizdą nė nekalbu. Su jais ir norėtume jus supažindinti.

Džeimsas Sanderlandas (James Sunderland)

Prieš trejus metu smarkiai susirgo ir mirė jo mylimoji žmona Merė. Džeimsas liūdėdamas pamažu nyko, bet atkeliavo keistas laiškas. Paskatintas šio laiško, atseit mirusios žmonos atsiųsto, Džeimsas pradeda žaidimą. Siuntėjo vadas — kaip žmonos: Meri Šeferd–Sanderland. Laiške Džeimsas kviečiamas susitikti su ja Silent Hile, mieste, kuris šiai porai kadaise buvo ypatingas. Nepaisydamas tvirtų įsitikinimų, kad žmona mirusi, Džeimsas išvyksta ieškoti laiško siuntėjos ir aiškintis tiesos.

Andžela (Angela)

Pirmiausiai Džeimsas susitinka Andželą. Ji slepia kai ką tamsaus. Juo vaikystėje ji įsitikino, kad niekada nebus laiminga. Pabaigusi mokyklą mergina pabėgo iš namų, tačiau tėvas ją surado ir partempė namo. Ji vėl pabėgo, šįkart — į Silent Hilą. Žaidime ji pasirodo vėl ir vėl — ieško mamos. Gali būti, kad ieško ir dar ko nors.

Lauren

Tai keista Silent Hill 2 pasakotoja. Ši užsispyrusi maža mergytė daro tai, ką nori, dingsta tada, kada nori. Kartais susikerta jos ir Džeimso keliai. Rodos, apie Merę ji žino daugiau nei papasakoja. Lauren ir Meri kartu gulėjo ligoninėje. Galbūt Lauren ir yra raktas į tiesą, kurios Džeimsas ieško.

Edis (Eddie)

Iš pradžių Edis atrodo prastai: vemia, apsikabinęs unitazą. Edis — kvailokas, nevikrus ir nenaudingas žmogus, kuris bijo būti sužeistas. Pavojingame Silent Hile jis vis dėlto lieka gyvas. Šiaip Edis yra ramus, tylus žmogus, tačiau supykdytas jis pasikeičia, ir šio Edžio nebesuvaldysi. Kokie jo tikslai Silent Hile?

Marija

Marija — seksuali, bet keista veikėja. Ji panaši į Džeimso žmoną, skiriasi tik plaukai ir rengimosi stilius. Ji, kitaip nei Merė, yra linksma ir energinga. Džeimsą, pirmąkart sutikusį Mariją, mergina šokiruoja: ji tokia panaši į buvusią žmoną. Be to, atrodo, kad jie pažįstami jau daugelį metų. Išsiaiškinusi Džeimso tikslus, Marija nusprendžia likti su juo.

Būtybės...

Kaip ir viskas antrajame Silent Hill, būtybės šiurpina. Veidų įžiūrėti neįmanoma, o pirmąjį sutiktą rinkinį, rodos, veržia tvirtas kūniškas celofanas. Jie nuolat rangosi ir kovoja, o išleisti išsibėgioja kaip sužeisti krabai. Visi demonstruoja chromo efektus, tad šviečia netgi tamsoje. Vėliau pasirodo maži tarakonai, erzinančiai žiaurios seselės su plieniniais virbais ir vyrukas, turįs piramidės formos galvą. Vėliau žaidėjai grumiasi su keistomis kabančiomis būtybėmis, bandančiomis nužudyti juos pėdomis. Beveik visi priešai primena sekso aukas — dėl to nerimas tik didesnis. Nieko seksualaus žaidime nėra, tačiau rodomi vaizdai, be abejo, yra seksualinės prigimties. Savaime suprantama, Silent Hill 2 patenka į M, t. y. žaidimų subrendusiai auditorijai, kategoriją.

Interviu

su Silent Hill kūrėjais

Kai žmonės galvoja apie Silent Hill ir Silent Hill 2, dažniausiai įsivaizduoja „nuo proto nušokusius" programuotojus ir dizainerius, besistengiančius šėtoniškai išgąsdinti žmones. Kokie iš tiesų yra tie žmonės?

Akihito Imamura, prodiuseris

K: Ką pasakytumėte apie esminę Silent Hill 2 idėją. Kuo šis žaidimas skiriasi nuo pirmojo?

A: Silent Hill 2, kaip ir pirmasis, yra veiksmo nuotykių žaidimas, kurio pagrindas — siaubas. Nors pavadinime yra skaičiukas „2", tai nėra pirmojo žaidimo tęsinys. Čia pasakojama kito žmogaus istorija. Pagrindinis veikėjas atvyksta į Silent Hilą ieškoti tiesos apie laišką, parašytą mirusios žmonos. Mieste jam tenka kovoti su neaiškiais monstrais, susitikti su kitais žmonėmis, spręsti mįsles bei patirti daug kitų nuotykių. Ir viename, ir kitame žaidime mistiška Silent Hilo dvasia priverčia veikėjus patirti, kas yra košmaras.

K: Kaip su baimės jausmu? Pirmasis Silent Hill buvo šiurpus ir baisus, bet skyrėsi nuo Resident Evil. Koks baimės efektas siūlomas žmonėms, žaidžiantiems Silent Hill 2?

A: Stengiausi, kad baimė paveiktų žmogaus instinktus. Nereikia, kad žmonės patirtų šoką, geriau — niekada neapleidžiantis nerimo jausmas. Baimė užplūsta po truputį, vis stiprėja ir gilėja.

K: Silent Hill 2 yra daugybė įtemptų, klaikių ir žiaurių vaizdų. Ką jūs manote apie videožaidimuose demonstruojamą žiaurumą, ką bandote pasakyti šio žaidimo pirkėjams?

A: Žaidimo grafika — vienas iš būdų baimei sukelti. Manau, fiktyvus žiaurumas, demonstruojamas videožaidimuose, gali būti prasmingas stimulas, galįs paveikti jautrius suaugusiuosius. Kad ir kaip ten būtų, intensyviai demonstruoti žiaurumą leidžiama tik išgalvotame pasaulyje.

K: Kokie specialūs efektai žaidime geriausi?

A: Geriausi, manau, yra monstrų, apšviestų veikėjo prožektoriumi, šešėliai. Pabaisoms artėjant prie jūsų, jie didėja. Be to, naudojamas triukšmo filtravimo efektas. Tai jau primena kino filmą.

Takayoshi Sato, dailininkas

K: Kas lėmė Silent Hill 2 meninį stilių?

A: Žiūrėjome Adriano Leino „Jakobo laiptus" ir Deivido Lynčo filmus. Domėjomės Hičkoko, Deivido Finčerio ir Deivido Kronenbergo kūryba. Dailininkų, pavyzdžiui, Francio Bacono ir Rembranto darbai taip pat turėjo didelės įtakos.

K: Ar kokie nors kiti videožaidimai turėjo įtakos Silent Hill 2?

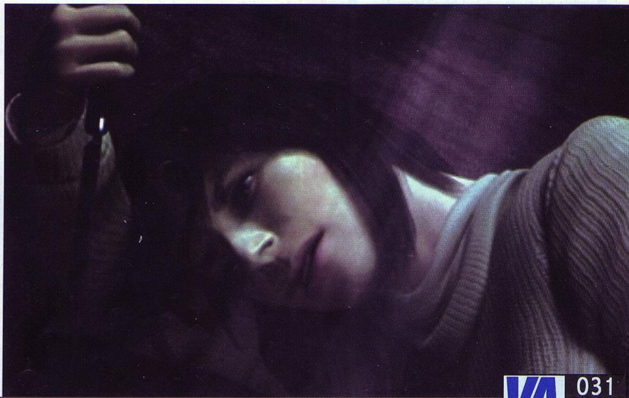
A: Silent Hill 1 ir Alone in the Dark. Projekto pradžioje dar žiūrėjome Tomb Rider ir studijavome, kaip kuriamos 3D aplinkos.

K: Dabar, kai naudojate galingesnę sistemą, galite kurti daug realistiškesnius objektus ir veikėjus. Kuo dar Silent Hill 2 skiriasi nuo pirmojo?

A: Kurdami Silent Hill iš pradžių sumanėme padaryti kai ką baisaus, tada dirbome su scenarijumi. Pirmiausia sukūrėme baisias aplinkas, tada parašėme joms tinkantį siužetą. Kurdami Silent Hill 2, maždaug žinojome, kaip atrodys aplinka, todėl prieš sumodeliuodami žaidimą galėjome parašyti visą istoriją. Manau, Silent Hilo miestelis daug realistiškesnis.

K: Kas dar svarbu, kalbant apie žaidimo meniškumą?

A: Dauguma žmonių, dirbančių žaidimų kompanijose, yra pamišę dėl pačių žaidimų, tačiau Silent Hill komandoje daugiausia dailininkų. Silent Hill 2 nėra tipinis žaidimas, nes augdami mes, užuot žaidę žaidimus, imdavomės kitokios veiklos. Taigi ir žaidimą tikimės pasiūlyti kitokį.



PlayStation

The Italian Job

Neribotas turbo: nuspaudus laikyti L1, tada trikampis, kvadratas, kvadratas, apskritimas, kvadratas, trikampis, R1 R2, tada L1+L2.

Viską atrakinti: trikampis, apskritimas, trikampis, apskritimas, trikampis, kvadratas, trikampis, kvadratas.

Visas Italian Job misijas: apskritimas, apskritimas, trikampis, kvadratas, kvadratas.

Visus kontrolės punktus (checkpoints): apskritimas, kvadratas, trikampis, kvadratas, trikampis, kvadratas, trikampis, kvadratas, apskritimas.

Visus griovimo lygius (destructors): trikampis, kvadratas, kvadratas, trikampis, kvadratas, kvadratas, trikampis, apskritimas, apskritimas, apskritimas.

Visus laisvus važiavimus: kvadratas, trikampis, kvadratas, apskritimas, apskritimas, apskritimas, trikampis, apskritimas.

Visus iššūkius: kvadratas, kvadratas, trikampis, apskritimas, apskritimas, kvadratas, trikampis, apskritimas.

Monsters Inc.

99 gyvybės: laikykite L1 + R1, tada spauskite: apskritimas (3), trikampis, kvadratas, X, trikampis.

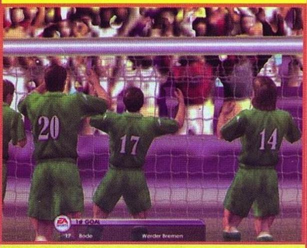
Visa sveikata: laikykite L1 + R1, tada spauskite: apskritimas (3), kvadratas, trikampis, X, trikampis.

Visas gąsdinimo skaitliukas: laikykite L1 + R1, tada spauskite apskritimas (3), kvadratas (2), X, trikampis.

FIFA 2002

Papildomi turnyrai. Laimėkite šias Pasaulio taurės kvalifikacines varžybas ir atrakinsite atitinkamus turnyrus:

Afc: Asians Nations Cup
Concebol: Gold Cup
Concacaf: Copa America
Uefa: European Championships (euro 2004)



Collin McRae Rally 2

Atrakinti visas trasas
Create New Driver Profile ekrane įveskite: *HELLOCLEVELAND.*

Atrakinti visas mašinas
Create New Driver Profile ekrane įveskite: *ONECAREFULOWNER.*

Mašinų kodai
Create New Driver Profile ekrane įveskite:
Lancer Road Car OFFROAD
Mini Cooper JOBINITALY
Sierra Cosworth JIMMYSCAR
Ford Puma COOLESTCAR

Kiti kodai
Cheat Options ekrane įveskite:
RORRIMSKCART — atvirkščios trasos;
NEURALNIGHTMAR — protingesni AI;
GREATBALLSOF — rankinis stabdys šaudo ugnies kamuolius Arcade žaidime.
Veikia tik Time Trial ir Single Stage Rally žaidimuose:
RUBBERTREES — guminiai automobiliai;
FRIDAYSCHILD — jokios žalos;
EASYROLLER — didžiuliai ratai;
MOONLANDER — maža gravitacija;
ROCKETFUEL — turbo žaidimas;
PRUNEJUICE — didesnis greitis.

Jackie Chan Stuntmaster

Atrakink visus žaidimo lygius.
Pagrindiniame meniu suvesk šį kodą: L2, kvadratas, trikampis, apskritimas, X, R2, R2. Jei kodą suvesi teisingai, suskambės gongas, ir visi žaidimo lygiai bus atrakinti.

World's Scariest Police Chases

Atrakink visus žaidimo priedus
Pagrindiniame lange suvesk šį kodą: į kairę, į dešinę, L1, R1, kvadratas, R2, L2.

Atrakink visas misijas
Pagrindiniame lange suvesk šį kodą: į apačią, į viršų, į kairę, į dešinę, X, trikampis, apskritimas, kvadratas.

Atrakink visas starto pozicijas
(tik „patrol" režime)
Pagrindiniame lange suvesk šį kodą: į apačią, į viršų, L2, L1, X, trikampis, R2, R1.

Atrakink viską
Pagrindiniame lange suvesk šį kodą: į kairę, į dešinę, L1, R1, apskritimas, kvadratas, R2, L2. Jei kodą suvesi teisingai, išgirsi tam tikrą garsą. Ir žaidime galėsi naudotis visais ginklais, automobiliais bei priedais.

PlayStation 2

Half Life

Kodų meniu spauskite:

Ateivių žaidimas
Į viršų, trikampis, į viršų, trikampis, į viršų, trikampis, į viršų, trikampis.

Begalinė amunicija
Į apačią, X, į kairę, apskritimas, į apačią, X, į kairę, apskritimas.

Nepažeidžiamumas
Į kairę, kvadratas, į viršų, trikampis, į dešinę, apskritimas, į apačią, X.

Nematomumas
Į kairę, kvadratas, į dešinę, apskritimas, į kairę, kvadratas, į dešinę, apskritimas.

Lėtas žaidimas
Į dešinę, kvadratas, į viršų, trikampis, į dešinę, kvadratas, į viršų, trikampis.

Silpna gravitacija
Į viršų, trikampis, į apačią, X, į viršų, trikampis, į apačią, X

Max Payne

8 skausmą mažinančios tabletės
Žaisdami nuspauskite pauzę ir įveskite: L1, L2, R2, R1, trikampis, apskritimas, X, kvadratas.

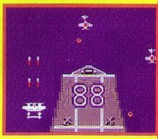
Visi ginklai ir visa amunicija
Žaisdami nuspauskite pauzę ir įveskite: L1, L2, R1, R2, trikampis, apskritimas, X, kvadratas.

Nepažeidžiamumas
Žaisdami nuspauskite pauzę ir įveskite: L1(2), L2(2), R1(2), R2(2).

Lygio pasirinkimas
Pereikite *Subway A1*, tada sugrįžkite į pagrindinį meniu. Spauskite: į viršų, į apačią, į kairę, į dešinę, į viršų, į kairę, į apačią, apskritimas.

GameBoy color

1942 The Pacific Air War Gold



Lygių kodai
4......Medalis, Medalis, Tavo Lėktuvas, Priešo Lėktuvas.
8......Tavo Lėktuvas, Priešo Lėktuvas, Priešo Lėktuvas, Medalis.
12.....Kulka, Priešo Lėktuvas, Tavo Lėktuvas, Tavo Lėktuvas.
16.....Priešo Lėktuvas, Priešo Lėktuvas, Kulka, Priešo Lėktuvas.
20.....Tavo Lėktuvas, Medalis, Kulka, Tavo Lėktuvas.
24.....Kulka, Tavo Lėktuvas, Medalis, Medalis.
28.....Medalis, Priešo Lėktuvas, Medalis, Priešo Lėktuvas.

Resident Evil 3: Nemesis

Tai atsitiko ir vėl, tik šįkart viskas daug baisiau. „T" virusas pasklido po miestą: užkrėtė niekuo nekaltus žmones ir pavertė juos vaikštančia gyvų lavonų gauja. Niekas nesijaučia saugus. Nė vienas neturi šansų išlikti...

Resident Evil 3: Nemesis — trečioji garsiosios sagos apie blogį dalis. Šios dalies veiksmas vyksta prieš prasidedant kraupiems RE2 įvykiams, tad jį galima pavadinti tiek tęsiniu, tiek įžanga — kaip jau jūs norite.

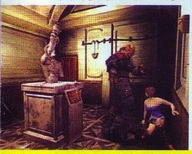
Jill Valentine, specialiajai S.T.A.R.S. būrio agentei, tenka aukos vaidmuo. Medžiotojais tapo ordos kraujo ištroškusių zombių, besišlaistančių po Rakūno miestelio gatves. Tikslas paprastas — likti gyvam ir pabėgti iš miesto. Siekiant tikslo pateisinamos visos priemonės, apie kurias trumpai ir papasakosiu.

Žaidimo pagrindai

Pradėkime nuo pradžių. Visų pirma turėsite pasirinkti sudėtingumo lygį. Easy ir Hard lygiai iš esmės skiriasi. Easy lygyje galingi ginklai jums į rankas pateks daug anksčiau, rasite daugiau šaudmenų. Be to, spausdinimo mašinėlės rašalinis diskas neribotas, taigi žaidimą galėsite išsaugoti tiek kartų, kiek tik norėsite (žinoma, jei tik pavyks gyviems nusigauti iki Safe Room). Sutiktus monstrus žudysite lengviau, beje, bus lengviau jų išvengti.

Pasirinkę Hard lygį, būsite ginkluoti tik pistoletu ir šypsena. Reikalingų daiktų bus mažiau, o monstrai bus „kietesni". Be to, matysite mažiau inventoriaus langų, o amunicijos rasite tiek, kiek jos būtinai reikia, ir ne daugiau.

Hard sudėtingumo lygis turi ir privalumų. Pirma, kaskart įkrėtę Nemeziui į kaulus, gausite specialių ginklų. Tokių ginklų yra tik Hard lygyje, tad veikėjai, pasirinkę Easy režimą, jų išbandyti negalės. Be to, baigę žaidimą Hard režimu būsite geriau įvertinti, pamatysite daugiau filmukų apie žaidimo veikėjus ir atrakinsite drabužių spintą. Baigę žaidimą Hard režimu, gausite 0–5 kostiumus — viskas priklausys nuo galutinio rezultato. Easy lygis pasiūlo daugiausiai du kostiumus.



Niekada neužmirškite RE3 naujovės — galimybės išvengti priešo atakos spūsčiojant R1 ir R2 mygtukus. Jill Valentine — smulki ir vikri moteriškė. Šis būdo bruožas gali labai jai padėti. R1 ir R2 mygtukai veiks kartu su rodyklių mygtukais, tačiau tik tada, kai ginklas neištrauktas. Tais atvejais, kai ginklas ištrauktas, belieka spustelėti X, ir Jill arba išvengs smūgio pasitraukdama šalin, arba nustums monstrą tolyn ir leis sau iššauti.

Dar viena naujovė — Quick Turn judesys. Jį atlikus Jill žaibiškai apsisuka 180 laipsnių kampu. Norėdami, kad būtų atliktas toks judesys, paprasčiausiai spustelkite žemyn „+ kvadratas".

Kovoti ar bėgti? Jei esate bailys, įveikite baimės kompleksą. Antra vertus, bėgti nėra tas pats, kas pasiduoti: kartais tai galima pavadinti strategija. Nesigėdykite ir, esant reikalui, kabinkite kiek kojos neša, tiesiog spustelėję į viršų „+ kvadratas".

Spustelėję apskritimo mygtuką pateksite į inventoriaus langą. Šiame lange matyti visas Jill turtas, ir būtent šiame lange galite protingai juo pasinaudoti. Combine funkcija leis jums įsigyti įvairių medicinos priemonių ir amunicijos. Examine funkcija pateikia išsamią ataskaitą apie daiktą (nepaisant to, kad žaidžiau angliška žaidimo versiją, Examine funkcija veikė japoniškai, tad buvo beveik nereikalinga). Naudodamiesi File funkcija galėsite perskaityti visą surinktą informaciją ir peržiūrėti nuotraukas.

Paspaudus L2 mygtuką pasirodo vietovės žemėlapis. Jei tuo metu spustelėtumėte select, jums būtų pateiktas ir kitų vietovių (kuriose jau buvote) žemėlapis. X priartins arba atitolins vaizdą. Geltonos durys atrakintos, raudonos užrakintos.

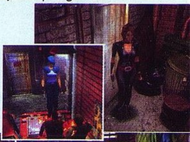
Kartais Jill turi rinktis vieną iš dviejų pateiktų variantų. Nuorodų, kaip reiktų elgtis, ieškokite teksto pabaigoje po antrašte „Būti ar nebūti".

Priešai

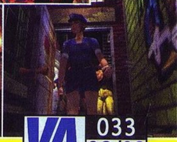
RE3 nepašykštėjo visokios bjaurasties. Bjauriausia toje bjaurastyje tai, kad labiausiai jį trokšta jūsų kraujo. Dėkui dievui, apie atakas jie praneša iš anksto — dažniausiai išduoda garsai. Be to, beveik visi priešai prieš ataką akimirką delsia, suteikdami puikų šansą išvengti puolimo ir sėkmingai kontraatakuoti.

Skirtingų priešų atsikratoma skirtingais šaudmenimis. Kad išsiaiškintumėte, kuris žudymo būdas ekonomiškiausias ir efektyviausias, prireiks šiek tiek laiko. Aišku viena: kai ekrane kraujas, nesvarbu, raudonas, violetinis ar žalias, teka upeliais, žinokite — monstras jau lipa laiptukais į pragarą.

Zombiai. Dažniausiai sutinkami niekšeliai. Visi jie kadaise buvo taikūs ir malonūs Rakūno gyventojai, tačiau dabar, gavę savąsias „T" viruso porcijas, tapo vaikštančia mėsa, kurią privalu ištaškyti į gabalus. Jų pilnas visas miestas. Puolimo taktika paprasta: puola pavieniui, iš pasalų. Paprastai šokinėja per langus ar išlaužas sienose. Būdami krūvoje, jie, matyt, tingi slėptis, be to, puikiai žino, kiek šovinių yra apkaboje. Iš duslaus riaumojimo ir velkamų kojų griausmo galima spręsti, kad nenaudėlių yra šalia. Jie juda lėtai, tad be vargo sugebėsite juos apibėgti ratu. Zombiai



Keletas Jill Valentine kostiumų iš asmeninės mano kolekcijos...



Pasidaryk pats

AMUNICIJA

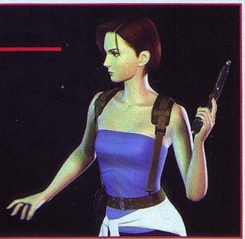
„R“ reiškia užtaisymo įrankį, „G“ — granatą.

A+B: parakas C.
A+R: 15 pistoleto kulkų.
AA+R: 35 pistoleto kulkos.
AAA+R: 55 pistoleto kulkos.
AAB+R: 20 šratinio šautuvo kulkų.
B+R: 7 šratinio šautuvo kulkos.
BB+R: 14 šratinio šautuvo kulkų.
BBB+R: 30 šratinio šautuvo kulkų.
C+R: 10 granatų.
CC+R: 10 ledo užtaisų.
CCC+R: 24 magnumo kulkos.
AC+R: 10 ugnies užtaisų.
A+G: 6 ugnies užtaisai.
AA+G: 12 ugnies užtaisų.
AAA+G: 18 ugnies užtaisų.
BBA+R: 60 pistoleto šovinių.
B+G: 6 rūgšties užtaisai.
BB+G: 12 rūgšties užtaisų.
BBB+G: 18 rūgšties užtaisų.
C+G: 6 ledo užtaisai.
CC+G: 12 ledo užtaisų.
CCC+G: 18 ledo užtaisų.
BC+R: 10 rūgšties užtaisų.

Pasidaryk pats

MED. PRIEMONĖS

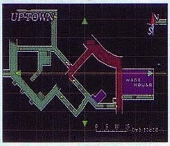
Žalia žolė. Grąžina ketvirtadalį gyvybės.
Mėlyna žolė. Išgydo apsinuodijimą.
žalia + raudona. Grąžina visą gyvybę.
žalia + žalia. Grąžina pusę gyvybės.
žalia + žalia + žalia. Grąžina visą gyvybę.
Žalia + Mėlyna. Grąžina ketvirtadalį gyvybės, išgydo apsinuodijimą.
Žalia + Žalia + Mėlyna. Grąžina pusę gyvybės, išgydo apsinuodijimą.
Žalia + Mėlyna + Raudona. Grąžina visą gyvybę, išgydo apsinuodijimą.



atakuoja kibdami rankomis į auką ir bandydami suvalgyti galvą ar kurį kitą gyvybiškai svarbų organą. Būdami aukščiau jie bando apvemti jus nuodinga medžiaga. Kovojant vienam prieš vieną neturėtų kilti didesnių sunkumų; puolant grupei geriausia gintis vinčesteriu: plačiai pasklindantys šratai, jei ir nenužudytų, trumpam sustabdytų minią. Jautriausia vieta — galva. Šaudant medžiokliniu užtenka vieno šūvio į galvą arba 2–3 bet kur. Efektyviausias ginklas — magnumas, pakanka vieno tikslaus šūvio. Suvalkiečiams rekomenduojame paprastą pistoletą ir įspėjame, kad norint pribaigti monstrą reikės beveik apkabos.

Šunys-zombiai. Geriausias žmogaus draugas irgi prisitaikė prie aplinkos, nes žmonių beveik neliko. Šunys tapo geriausiais zombių draugais. Savo išvaizda jie primena pasiutlige sergančius dobermanus. Jie daug silpnesni už zombius, tačiau daug greitesni. Geriausias būdas juos naikinti — artimi šūviai šratiniu šautuvu. Šunis išduoda čepsėjimas, nes jie paprastai doroja lavonus. Jei spėsite pastebėti juos pirmi, lengvai susidorosite. Jei pirmas atakuos šuo-zombis, iš pradžių stenkitės išsisukti nuo puolimo, o tada šaukite.

Varnos. Labiausiai ner-



vinantys priešai. Jos apsupa Jill ir retkarčiais priartėdamos atakuoja. Jų medžioklė nesudėtinga, bet, turint omenyje sugaištamą laiką, protingiausias sprendimas yra bėgti šalin ir nekreipti į jas dėmesio. Liks daugiau amunicijos.

Glitūs kirminai. Dar viena ypač šlykšti ir beveik nepavojinga monstrų rūšis. Jų galite sutikti tik prie vandens telkinių, dažniausiai — kanalizacijoje. Apie save pranešti kirminai nesiteikia turbūt todėl, kad jų yra visose kanalizacijose. Šie kraujasiurbiai tikrai neverti ypatingo dėmesio ar šaudmenų. Tik turėdami sadistinių paskatų galite juos žudyti. Jei kokia siurbėlė vis dėlto priliptų, bėkite zigzagais ir mojuokite rankomis:-) — žala bus minimali.

Vorai. Drebėkite, arachnofobai. RE3 pasaulio vorai — patys didžiausi, baisiausi ir plaukuočiausi. Dydžiu jie prilygsta automobiliui (tikrai didesni už VW vabaliuką). Juos išduoda kambariuose besisklaidantys voratinkliai. Dažniausiai vorai atakuoja nusileisdami iš palubių ir puldami priekinėmis letenomis arba apspjaudami nuodais. Laimei, juos lengva pastebėti ir nužudyti keliais šratinio šautuvo šūviais. Iš mirusio monstro išsirita mažų voriukų, kurie lenda jums į akis tol, kol esate patalpoje. Galite juos iššaudyti, galite tiesiog pabėgti — jums apleidus patalpą, mažyliai išnyksta.

Smegenų čiulpikai. Savo išvaizda panašūs į žmogų-vorą monstrai — bene pavojingiausi priešai. Laimei, jie pasirodo retai, nelaimei, iš karto po du ir daugiau. Jie be problemų ropoja lubomis ir sienomis, greitai veikia. Atakuoja nagais, o kai būna arti, bando iščiulpti jūsų smegenis (viliojanti perspektyva :-) ?). Dar viena nuostabi smegenų čiulpikų savybė — gebėjimas spjaudytis nuodais. Prieš atlikdami piktybės šuolį jie paprastai išsiriečia — tai puikus momentas atlikti atakos išvengimo manevrą. Iškart po atakos nutūpusį monstrą derėtų pavaišinti keliomis saujomis šratų arba granata. Šios priemonės turėtų juos sunaikinti, paruošdamos dirvą gėrio sėklai.

Beta medžiotojai. Šie smagūs monstriukai pirmą kartą sutinkami ligoninėje. Žaidimui baigiantis. Jie ginkluoti pikta linkinčiais peiliais. Būtent peiliai turi įtikinti jus, kad nesimaišytumėte medžiotojams po kojomis. Jei jau įsivėlėte į kovą, nepamirškite atakos vengimo judesio ir pasistenkite greitai suktis. Medžiotojai nėra gyvybingi: pora šūvių šratinuku arba viena magnumo kulka turėtų išspręsti visas problemas. Granatos — irgi puikus sprendimas (jei, žinoma, negaila:-)).

Gama medžiotojai. Tikriausiai Betų giminė. Tik atakuoja daug smarkiau, be to, linkę į kanibalizmą. Jei prisileisite arčiau, užteks poros kąsnių, ir jūsų gyvybės neliks. Turbūt nė sakyti nereikia: kuo trumpesni su jais susitikimai, tuo geriau. Kovojimo būdai ir ginkluotė nesiskiria nuo Betų atvejo. Tiesa, nepagailėdavau ir smagesnio ginklo, juk svarbiausia — sveikata.

Kapų rausėjai. Peraugusi sraigė. Visa seilėta, gleivėta, dantyta, aiškiai linkusi į vandalizmą (rado ką veikti... Kapai — šventas reikalas, už šventovių niekinimą reikia bausti). Šitą šlykštynę sutiksite tik porą kartų. Garsiausias būdas ja atsikratyti — šauti į ryklę. Nuoširdžiai patariu naudoti šovinius su rūgštimi.

Nemezis. Bosas. Milžiniškas vaikinas, vilkįs odinį lietpaltį, be odos ir be nosies. Turi ne tik rankas, bet ir kelis įspūdingus čiuptuvus. Atakuoja įvairiai. Mėgsta pasišvaistyti krepšinio kamuolio dydžio kumščiais: parbloškęs pakels ir švystels į artimiausią sieną. Vėliau įpykęs pasinaudoja ir čiuptuvais arba atsineša raketsvaidį. Trumpiau tariant, malonus vaikis. Išskirtinio dėmesio vertas priešininkas. Kovojant su juo pravers visi jūsų gabumai, ypač sugebėjimas vengti atakų. Suktis teks greitai, nes Nemesis didelis ir labai vikrus, be to, jam užtenka AI. Žaidžiant jis pasirodys mažiausiai septynis kartus, kartais jums bus leista pasirinkti kovos būdą — A arba B, bet apie tai — vėliau, „Būti ar nebūti“ skyriuje. Kovodami negailėkite jam geriausių savo šaudmenų. Ledo arba ugnies užtaisai iš granatsvaidžio veiks šauniausiai ir greičiausiai, puikiai savo pareigas atliks ir magnumas. Šratinis šautuvas taip pat tinka, bet naudotis juo patariu tik tiems, kurie puikiai moka išvengti atakų ir nebijo kiek ilgiau strikinėti apie Nemezį.

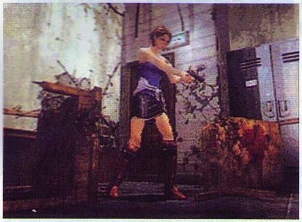
Inventorius

Reikiamo inventoriaus pasirinkimas ir panaudojimas — vienas iš kelių į pergalę. Jill turi ribotą inventoriaus langų kiekį, tad daiktus, kuriuos ji nešiosis su savimi, reikia kruopščiai pasirinkti. Kitus saugokite Safe Room patalpoje, Item Box dėžėje. Norėdami sutaupyti vietos, sujunkite, pavyzdžiui, žoleles. Būkite atsargūs: kartą sumaišę žoleles jų daugiau nebeatskirsite.

Rašalo juostos. Skirtos žaidimui išsaugoti. Spausdinimo mašinėlės žaidimui išsaugoti dažniausiai būna Safe Room patalpose, tad rašalo juostelę geriausia laikyti Item Box. Easy lygyje turėsite neribotą rašalinę, Hard režime jos teks paieškoti. Rašalo juostų paprastai būna šalia spausdinimo mašinėlių.

Gydomosios priemonės. Mieste galite rasti kelių rūšių žolelių. Kai kurias galima sumaišyti ir vartoti kaip sveikatą gerinantį preparatą (žr. lentelę).

Be žolių Jill dar gali naudoti medicininius purkštuvus. Easy režime Jill gaus specialią dėžę jiems laikyti, o Hard režimas suteikia galimybę laimėti dėžę trečią ir šeštą kartą nugalint Nemezį.



Amunicija

Jill pati gali pasigaminti sau amunicijos. Tam reikia parako (jo yra dviejų rūšių — A ir B) ir užtaisymo įrankio reloading tool arba granatų.

Amunicijai gaminti naudojama Combine funkcija. A + A bus AA, AA + B bus AAB ir t. t. Paruošus parakq, tenka maišyti jį su reloading tool arba granata, naudojant tą pačią Combine funkciją (žr. lentelę).

Nepatartina reloading tool nešiotis su savimi. Geriau gaminkitės amuniciją Safe kambaryje — sutaupysite vietos.

Nuoširdus patarimas. Jill ginklus užtaisinėja gražiai, bet šio veiksmo animacija trunka ilgokai. Geriau skaičiuokite šovinius ir tik tada, kai jie baigsis, eikite į inventoriaus langą. Čia ginklas užtaisomas akimirksniu, taigi ir brangaus laiko sutaupysite, ir sveikatą tausosite. Ir nereikės stebėti, kaip Jill drebančiomis rankomis bando kišti magnumo šovinius į būgną, kai tuo pat metu keturi monstrai ją valgo.

Paslaptys

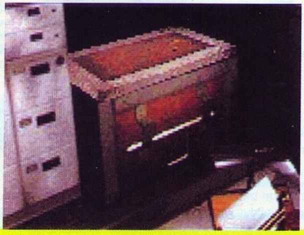
Įveikę žaidimą jūs būsite įvertinti balais nuo A iki F. Balą lemia tai, kiek kartų išsaugojote žaidimą, kiek kartų gydėtės, kiek laiko reikėjo žaidimui įveikti. Turėkite tai omenyje.

Nuo įvertinimo priklausys, kiek kostiumų atrakinsite įveikę žaidimą. Iš viso jų yra penki: „S.T.A.R.S." nario, Reginos (Dino Crisis), „Baikerio", Disko ir trumpas trumpas policininkės sijonukas:-). Įveikę žaidimą Easy režimu atrakinsite daugiausiai du kostiumus. Pradėję naują žaidimą, galėsite juos pasimatuoti moteriškų drabužių parduotuvėje (Uptown).

Įveikę žaidimą Hard režimu, būsite apdovanoti papildomu prizu — filmukais apie kai kuriuos RE žaidimo dalių veikėjus ir jų likimus.

Smagiausias apdovanojimas, žinoma, yra mini žaidimas „Samdiniai" (The Mercenaries). Jums bus pasiūlyta pasinerti į kruvinus nuotykius valdant vieną iš samdinių — Karlosą, Michailą arba Nikolajų. Žaidimo tikslas paprastas — pereiti per visą miestą (Downtown iki Uptown), kimšte prikimštą monstrų. Jums bus skirtas fiksuotas laikas, tačiau už žudymą ir sėkmingai išvengtas atakas gausite papildomų sekundžių ir pinigų. Pasibaigus žaidimui (nesvarbu, kas laimėjo) būsite apdovanoti pinigais, be to, gausite A–F įvertinimą. Už pinigus galite įsigyti ginkluotės.

Žinokite: žaidžiant mini žaidimą nugalėti lengviausia tada, kai pasirenkate valdyti Michailą; sunkiausia — pasirinkus Nikolajų. Mėgaukitės krauju, kol nepersisotinsite, tada prigriebkite kelis geresnius ginklus ir eikite pasismaginti į tikrą žaidimą. Tiesiog pradėkite žaidimą iš naujo, o visi jūsų įsigyti ginklai bus Item box dėžėje.



Būti ar nebūti

Žaidžiant Resident Evil jums kartais pasiūlomas vadinamasis live selection, kai iš dviejų variantų turite pasirinkti vieną. Žaidžiant anglišką žaidimo versiją, live selection man buvo pateikiamas japonų kalba. Neabejoju, kad ne vieną iš jūsų ištiko ši bėda. Pabandysiu papasakoti, kas atsitinka, pasirinkus A arba B variantą.

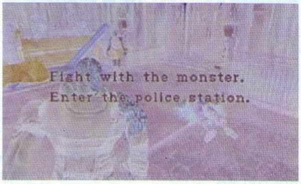
Pirmą kartą live selection pateikimas, kai einant į policijos pastatą jus užpuola Nemezis. A variantas — likti ir kautis, B — bėgti į policijos pastatą. Tiesą sakant, jūs dar neturėsite tiek smogiamosios galios, kad nugalėtumėte Nemezį, tad geriausia bėgti. Tiems, kas lieka kautis, linkiu sėkmės. Jei Hard lygyje nugalėtumėte, Nemesis pamestų dalį ginklo (Eagle Parts A).

Antrasis kartas — restorane. Nemezis pasirodys kalbantis su Karlosu. Galėsite rinktis du variantus: A — pasislėpti virtuvėje, B — bėgti į rūsį. Nutarę slėptis virtuvėje vis tiek turėsite kautis su Nemeziu, bet jums padės Karlosas, taigi sutaupysite šaudmenų ir sveikatos. Stenkitės nešaudyti, kol nepradės Karlosas — tegul Nemezis pirmiausia puola Karlosą. Pasirinkę B variantą, kovos išvengsite, tačiau turėsite rasti išėjimą iš rūsio. Ieškokite ventiliacijos angos sienoje.

Patekę į spaudos pastatą ir užlipę į viršuje esančią kontorą taip pat sutiksite Karlosą ir turėsite nuspręsti, kaip pasielgti su Nemeziu: A — šokti pro langą, B — pasislėpti. Iššokę pro langą, atsidursite už spaudos pastato ir rasite raudonų žolelių. Galų gale vis tiek sutiksite Nemezį, bet būsite vienas pats, tad laukia sunkios kautynės. Pasirinkus B variantą, Nemezį laikinai apkvaitins atsitiktinis sprogimas. Pasinaudokite tuo Hard lygyje — susirinkite Nemezio pamestus daiktus (nemokamai:-)). Kaip ir restorane, čia jums talkins Karlosas — naudokitės juo kaip gyvu skydu.

Pradėję miestui tiekti energiją, **vėl turėsite rinktis**: pamatysite minią monstrų, bandančių prasiveržti iki jūsų. Galimi variantai: A — bėgti prie atsarginio išėjimo, B — padidinti energijos srovę. Bėgdami per atsarginį išėjimą sutiksite seną pažįstamą Nemezį: jis bus ant stogo ir smagiai svaidys raketas. Jų išvengsite bėgdami zigzagais. Vėliau Nemezis prisiartins, tačiau kova neturėtų būti sunki, mat vietovė, kurioje kausitės, suteikia puikias galimybes manevruoti. B atveju pristatysite zombiams elektros stebuklą. Smagiai pasikračiusios jų galvos išlakstys į šalis, taigi ramiai galėsite tęsti žaidimą.

Spėkite, kas **atsitiks įvykus mažyčiam žemės drebėjimui** ir Jill vos nenugarmėjus į prarają? Jums pateiks eilinį live selection. A — iššokti iš prarajos, B — pasileisti. Pasirinkę A variantą, nieko nepakeisite — Jill tiesiog išlips iš duobės ir galėsite tęsti žaidimą. B atveju irgi neatsitiks nieko ypatingo: nukritę žemėn sutiksite keletą gličių kirminų ir kapų rausiką. Nugalėkite juos, raskite kopėčias ir grįžkite ten, iš kur nukritote.



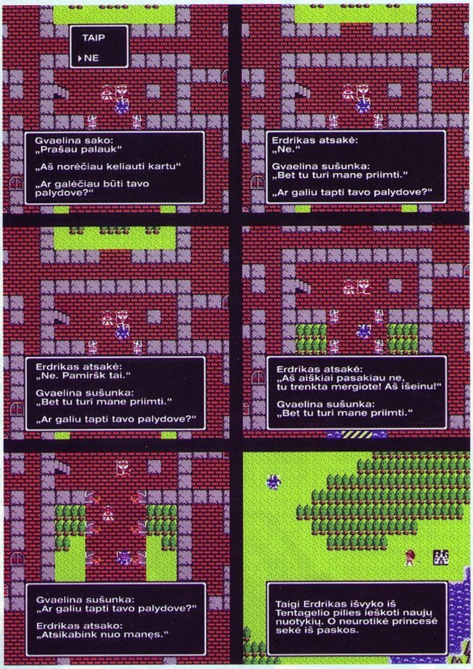
Lekiant tramvajų primenančia transporto priemone, Karlosas praneša, kad neveikia stabdžiai. Rinkitės: A — panaudoti avarinį stabdį, B — šokti pro langą. Esmė ta, kad jūsų pasirinkimas keičia žaidimo siužetą, t. y. nuo jo priklauso, kaip pateksite į laikrodžio bokštą. Pasirinkę A variantą atsidursite kambaryje, o šalia bus Safe Room. Keliaudami bokšto link rasite daugybę ginklų ir reikalingus raktus. Ypač stiprių priešininkų nesutiksite. B atveju viskas panašu, tik keliauti į bokštą pradėsite kapinėse.

Norėdami **išeiti iš bokšto balkono**, sutiksite Nemezį, kuris pasiūlys jums rinktis vieną iš dviejų variantų: A — panaudoti šviesą, B — panaudoti laidą. Pasirinkę A, apakinsite Nemezį ir jis išgrius per balkoną. Vadinasi, jis nebesekios iš paskos ir nebegadins žaidimo. B atveju elektros srovė šiek tiek pakratys Nemezį, tačiau po kurio laiko jis atsigaus ir sekios iš paskos. Beje, pakratytas Nemezis pames vertingą detalę (tik Hard lygyje) — M37 šratinio šautuvo B dalį.

Nikolajus, fabrike per radiją pranešęs Jill, **kad ji pasmerkta**, pasirodo pro langą su sraigtasparniu. Siūlomi du variantai: A — derėtis su Nikolajumi, B — kovoti prieš sraigtasparnį. Pirmuoju atveju nesunaikinsite malūnsparnio ir nepakeisite siužeto, antruoju jums teks kautis. Rekomenduoju granatsvaidį. Tai ginklas, kuriuo kaudamiesi pasieksite tikslą.

RPG žaidimų pasaulio nesąmonės

Žaidžiant Dragon Warrior ar Dragon Quest, dažnai siūloma pasirinkti vieną ar kitą variantą. Tačiau pasirinkimas paprastai neturi įtakos, mat viskas turi veikti taip, kaip sumastė kūrėjai. Jūsų dėmesiui — Erdriko nuotykis su princese Gvaelina, kuri kūrėjų sumanymu turėjo tapti Erdriko palydove, tačiau kūrėjai nenorėjo „primesti" savo nuomonės, palikdami žaidėjui teisę rinktis.



RPG kelionių įstatymai

Pirmasis įstatymas

Viskas gali tapti transporto priemone: pilys, miestai, Karo akademijos ir pan. Taigi neišsigąskite, jeigu tvirtovės, kurioje esate, akmenys pradėtų drebėti ir visas pastatas pakiltų į dangų. Rezultatas: skraidys tai, kas gražiai atrodo, o aeronautikos ir netgi pagrindiniai fizikos dėsniai visai nesvarbūs.

Antrasis įstatymas

Visame pasaulyje bus tik vienas nepaprastas susisiekimo aparatas: garų valtis, oro laivas ir pan. Kad aptarnautų šį vienintelį aparatą, visame pasaulyje bus sukonstruoti didžiuliai įrengimai.

Trečiasis įstatymas

Vienintelis žemės kelias, vedantis į kitą kontinento dalį, visada eis siaura neįveikiamų kalnų perėja. Paprastai ten stovės rūmai ar vienuolynas, tą perėją užtveriantis. Norėdami patekti į kitą pusę, visi privalo palikti savo transporto priemones ir pėsčiomis eiti laiptais, tada pro kareivines, biblioteką ir sosto kambarį. Dabar aišku, kodėl daugelis žmonių lieka namie. Kartais pastatus pakeičia ola ar požeminis tunelis: norint įveikti šiuos objektus, reikia spręsti absurdiškus galvosūkius.

Kai kurie žaidimai, pavyzdžiui, Final Fantasy, Grandia ar Skies of Arcadia, jau seniai turi didybės ir puikumo standartus. Daugelis RPG žaidimų bando jais vadovautis ir jiems prilygti. Vieniems lyg ir sekasi, tačiau prisėdus prie naujojo RPG šedevro dažnai kyla mintis, kad kai ką kažkur jau esu matęs.

Mieguistumo taisyklė

Pirmąją žaidimų dieną paauglys paprastai pradeda taip: pramiegojusį vaikinuką pažadina mama ir primena, kad jis praleido pasimatymą su mergina.

Mąstoma „ne ta galva"

Visai nesvarbu, kuo ji kaltinama, nesvarbu, kad jos kilmė mistinė. Herojus visada pasiryžęs iki paskutinio kraujo lašo kovoti už kiekvieną prieš tris sekundes sutiktą merginą.

Ei, aš tave pažįstu!

Savo komandą subursite mažiausiai iš trijų privalomų veikėjų:

- Drąsios princesės, kuri pasipriešino savo karališkiems (dažniausiai vienam) tėvams ir įsimylėjo herojų.
- Ramios, švelniai kalbančios magės ir gydymo specialistės — paskutinės senovės rasės palikuonės. Ji irgi įsimylėjusi herojų.
- Kietos karės, kuri nemyli herojaus. Tai vienintelė herojaus nemylinti veikėja, todėl turės kokį nors randą, mechaninę kūno dalį, jai trūks akies ar pan.
- Aikštingo gražaus riterio, kenčiančio dėl vidinės tragedijos.
- Didelio, stipraus, pikto vyruko, kuris iš tikrųjų yra švelnus ir silpnas.
- Niūraus ir savanaudiško kareivio, kuris pamažu suvokia, ką reiškia rūpintis kitais žmonėmis.
- Keisto veikėjo. Norint, kad jis būtų efektyvus, reikia atlikti keletą papildomų žygdarbių. Rezultatas: jei tik įmanoma, nė vienas žaidėjas juo nepasinaudoja.
- Bjauraus, bet patrauklaus talismano, nenaudingo jokiuose mūšiuose

Ei, aš ir tave pažįstu!

Taip pat sutiksite mažiausiai tris privalomus priešus:

- Nuostabios išvaizdos ypač blogą „ilgaplaukį gražuolį", kuris gali būti paskutinis niekšas.
- Ištikimą niekšo palydovą, „dešiniąją ranką". Jis būna arba juokingai kvailas, arba įkyriai užsispyręs.
- Patrauklią niekšo šalininkę, stipriausią ir gabiausią armijos karę. Beje, ji visada leidžia herojaus komandai pabėgti, nes irgi yra jį įsimylėjusi.
- Erzinančiai garbingą priešą, kurio niekada neužmušite, nes, sužinojęs viską apie tikrąją savo valdovų prigimtį, jis arba garbingai pasiduos, arba pereis į jūsų komandą.
- Išprotėjusį mokslininką, mėgstantį kurti įvairius padarus ir galingus ginklus, nes tada jam linksma.
- Mažą žavią būtybę ar šešiametį vaiką, kovojantį prieš jus ir retkarčiais jus primušantį.

Sodoma ir Gomora

Žinoma, blogai, kad vos apsilankius herojui sunaikinami pagrindiniai žaidimo miestai.

Falsifikuota pabaiga

Istorija atrodys panaši į žaidimo pabaigą, tačiau iš tikrųjų tokia nebus. Nesuprantate kodėl? Bent jau todėl, kad vis dar esate ne ketvirtame ar dar kitame, bet pirmame diske.

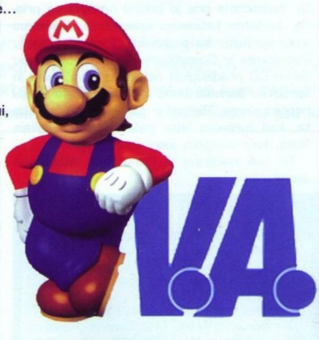
Nostradamo taisyklė

Visos legendos yra preciziškai tikslios. Visi gandai yra paremti faktais. Visos pranašystės tikrai išsipildys, ir ne kada nors, o tiesiog dabar.

Keletas duomenų apie Mario, kuriuos Nintendo stengiasi nuslėpti

Mūsų slaptosios tarnybos neseniai baigė slaptai sekti Mario ir jo draugus. Dabar skaitytojams siūlome ataskaitą apie ne itin švarią Mario praeitį ir dabartį.

- Jis gyvena kartu su Luigi, tačiau jie tikrai nėra „broliai", jei tik suprantate, ką turiu omenyje...
- Naktimis pasirodo kaip žaliasis „Power Rangeris".
- Jis iš tiesų yra prancūzas.
- Jis atrodo sumišęs, kai sumažėja.
- Jis siautėjo Yoshi slėnio keliuose.
- Jis parduos savo vardą kiekvienam žaidimui, kad kasdien galėtų sumokėti po 600 USD už kokaino teikiamus malonumus.
- Itin stropiai bendradarbiauja su Kolumbijos mafija.
- Prieš tapdamas videožaidimų žvaigžde, buvo svetimas dainas duojančios grupės „Mario and the Clogs" narys.
- Pasakęs frazę „Visi žmonės panašūs į mane", buvo ištremtas iš Grybų Šalies.
- Pasivadinęs Hugh G. Plumber, filmavosi aštuntojo dešimtmečio pornografiniuose pogrindžio filmuose.



Žaidimų išleidimo datos

PSone

Disney's Peter Pan	02/15/02
Digimon Rumble Arena	02/23/02
Creatures	03/01/02
Gadget Tycoon	03/16/02

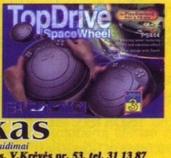
PS2

High Heat Baseball 2003	02/14/02
Maximo: Ghosts To Glory	02/15/02
Star Wars Racer Revenge	02/15/02
ESPN National Hockey Night	02/18/02
Shadow Man 2	02/18/02
State of Emergency	02/18/02
Woody Woodpecker	02/21/02
ESPN NBA 2 Night 2002	02/22/02
NFL Blitz 20-02	02/22/02
Deus Ex: Conspiracy	03/01/02
Tiger Woods PGA Tour 2002	03/01/02
Tetris Worlds	03/07/02
Britney's Dance Beat	03/08/02
Knockout Kings	03/08/02
Star Wars Jedi Starfighter	03/14/02
Hot Shots Golf	03/15/02

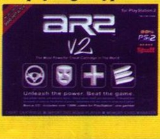
KARŠČIAUSIOS NAUJIENOS "BAITUKO" PARDUOTUVĖSE

ŠIEMS ŽAIDIMAMS TAIKOMOS IKI 50% NUOLAIDOS

Vairas PlayStation 2 bei PlayStation 1 Naujas, originalus dizainas ir patraukli kaina - tik 139,- Lt



Šiame diske rasite tūkstančius PlayStation 2 žaidimų kodų, augiau kaip 13000 PlayStation 1 žaidimų kodų bei DVD grotuvą, kuris išspręs regionų problemas.



Kaina nuo 1199,00 Lt

Nauji PC žaidimai

Kaina tik 19,- Lt Originalus įpakavimas

ir partneriai
Baitukas
Kompiuteriniai ir vaizdo žaidimai
Kaunas, V.Krėvės pr. 53, tel. 31 13 87
(Prie "Pasimatymo")
Kaunas, K.Donelaičio 26, tel./Fax.: 32 30 86
(Priešais Neries viešbutį) http://www.baitukas.lt/

Sveiki!

Jūsų aktyvumas mus maloniai nustebino: gavome išties nemažai anketų. Daugelį jau peržvelgėme ir padarėme atitinkamas išvadas, tad skubame pranešti apie numatomus pasikeitimus. Jūs jau pastebėjote, kad šiame numeryje net tris kartus daugiau vietos skyrėme PS2 žaidimų apžvalgai. Ateityje PS2 žaidimams skirsime dar daugiau dėmesio. Be to, jau kitame numeryje bus keletas puslapių apie Xbox konsolę.

Kadangi daugelis iš jūsų vienbalsiai nusprendėte, kad žurnale apie viedeožaidimus neturėtų būti rašoma apie kiną, kino daugiau nebebus. Tačiau kursime skaitytojų skyrelį, kurio visi taip trokštate (žinoma, turėsite mums padėti). Norime paraginti, kad rašytumėte mums laiškus, reikštumėte savo nuomonę apie žaidimus, juos recenzuotumėte. Laukiame ir jūsų kūrybos (eilių, romanų ar piešinių. Žinoma, visa tai turi būti susiję su žaidimais ar jų personažais). Aktyviausi skaitytojai, žinoma, bus apdovanoti.

Dažniausiai anketoje prašėte dviejų dalykų: pastorinti žurnalą ir „prikabinti" prie jo demo CD. Žurnalas pastorės artimiausiu metu, be to, numatome prie jo pridėti nemokamą priedą, kuriame ketiname spausdinti išsamius aprašymus, kaip įveikti visą žaidimą. Pateiksime ir GameShark kodus. Trokštančių demo CD pradžiuginti negalime: deja, leisti jo kartu su žurnalu bent jau artmiausiu metu neplanuojame. Pirmoji ir pagrindinė priežastis ta, kad žurnalas labai pabrangtų (ne keliais litais, kaip daugelis jūsų galvojate).

Tai tiek naujienų iš redakcijos. Malonaus Jums skaitymo...

Laimėtojai

Sveikiname pirmojo numerio nugalėtojus.

Už atsiųstas **anketas** prizus gauna šie asmenys: Gytis Urbonavičius iš Anykščių r. ir Vytautas Buja iš Kretingos gauna po valdymo pultelį. Deividas Dudanavičius iš Kalvarijos ir Regimantas Kazakevičius iš Alytaus r. laimėjo po atminties kortelę. Audrius Surininas iš Kaišiadorių r. laimėjo žaidimą.

Už konkurso **„Išsirink ir laimėk"** kuponus žaidimų CD apdovanojami Andrius Sabaliauskas (Šakių r.), Gintautas Razma (Klaipėdos r.) ir Donatas Budreika (Šakių r.).

Laimėtojų prašome paskambinti tel.: (8 27) 312 352

Skelbimai

Pirksiu „GTA3" (nesvarbu kalba) už maždaug 20 Lt. Galbūt kas nors žino, kur jį gauti? Galiu keisti į „Worms World Party" arba „Combat Flight Simulator".

Gražinos 9–23, Kaunas. Tel (8–27) 438 327.

Parduodu originalų PS2 žaidimą „Resident Evil Code Veronica X (su Devil May Cry trial edition demo), kaina — 160 Lt.

Taip pat **parduodu** šiuos PS žaidimus: In Cold Blood (2 CD), Driver 2, Ridge Racer Type 4, Mille Miglia, Medievil 2, Parasite Eve 2 (2 CD), Countdown Vampires (2 CD), Evil Dead Hail To The King (2 CD), Tomorow Never Dies, Mortal Kombat Trilogy, Critical Depth, Romance Of The Three Kingdoms VI, Vieno CD kaina — 5 Lt. Skambinti telefonu.: 8-22 750890

Skelbimų kalba netaisyta

V.A. skaitytojo kuponas

Šį kuponą reikia užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
p. d. 2023, LT–3000 Kaunas.
Kartu su kuponu galima siųsti laiškus ir dovanas. Ačiū.

Mano klausimas redakcijai: ______________________________

____

____

Mano skelbimas: ______________________________

____

____

Visa kita (sveikinimai, papeikimai ir visos kitos mintys): ____________________

____

____

____

____

____

D.U.K

Jau po pirmojo numerio redakciją pasiekė nemažas kiekis jūsų klausimų. Mes išrinkome dažniausiai pasikartojančius ir džiaugdamiesi pristatome naują skyrelį D.U.K (dažniausiai užduodami klausimai). Tikimės, atsakymai jus patenkins. Kai kils naujų klausimų, nesidrovėkite ir rašykite.

Ar išleista šeštoji Crash Bandicoot dalis PSone konsolei?
Kol kas dar ne.

Ar išleistas GTA 3 PSone konsolei?
Ne, ir nenusimato.

Kiek kartų per mėnesį išeina žurnalas?
Vieną kartą.

Kokių yra sporto žaidimų?
Įdomus klausimas:-). Jų išleista daug, tad neturime galimybės visų išvardinti. Turint omenyje sporto šakas, tai turbūt nėra tokios, apie kurią nebūtų žaidimo.

Ar galima tikėtis, kad mažės PS2 žaidimų kaina?
Žaidimai sensta, todėl pinga.

Kokios PS2 konsolės charakteristikos?
Matmenys: 301mm x 178mm x 78mm
Svoris: 2,1kg
Procesorius: 128 bit Emotion Engine
Taktinis procesoriaus dažnis: 294,912 Mhz
Sisteminė atmintis: 32MB Direct Rambus
Grafinis procesorius: Graphic Sinthesizer
Disko įrenginys: 24x CD–ROM, 4x DVD–ROM.

Kiek kainuoja Xbox kompiuteris?
Apie 1600 Lt.

Ar yra piratinių CD PS2 konsolei?
Remiantis mūsų žiniomis, jau yra, tačiau kad jie veiktų, konsolėje turi būti tam tikras įrenginys („čipas"), nes PS2 nuo piratinių žaidimų saugo nauja apsaugos sistema Magic Gate.

Ar tinka pirmojo PS žaidimai PS2 konsolei?
Taip, bet su tam tikromis išlygomis. Yra keletas žaidimų, kurių PS2 „nesupranta", bet jų mažai. Daugiau problemų gali kilti su piratiniais pirmojo PS diskais.

Ar PS2 pagerina pirmojo PS žaidimų grafiką?
Tik kai kuriais atvejais. PS2 šiek tiek apšlifuoja tekstūras. Tai aiškiausiai matyti žaidžiant Gran Turismo 2 ir Metal Gear Solid.

Ar įmanoma, padedant PS2, susikurti namų kiną?

Iš esmės įmanoma. Gal ir ne pati geriausią, bet galima. Kaip žinia, PS2 puikiai rodo video DVD, be to, būtent filmams žiūrėti PS2 turi distancinį valdymą. Jau dabar parduotuvėse yra Hi-Fi kolonėlių PS2 konsolei PS2000 Digital. Beje, apie tai galvoja daugelis firmų.